
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • MASTER SYSTEM • MEGA CD • GAME GEAR
1/94
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
Markt&Technik
öS 45,-/sfr 5,80
Lit 7000 / hfl 7,30
lfr 140/ptas 600
DM 5,80
JETZT VERSILBERT:
•Sonic CD
•Monkey Island CD
•Prince of Persia CD
•Robo Aleste CD
SUPER NINTENDO:
•Art of Fighting
•Aladdin
•Actraiser 2
•Last Action Hero
SUPER NINTENDO & MEGA DRIVE:
•Aero the Acrobat
MEGA DRIVE:
•Eternal Champions
Außerdem getestet: Rolling Thunder 3 Mega Drive, R-Type III Super Nintendo, Skyblazer Super Nintendo, Pink Panther Mega Drive, Troddlers Super Nintendo und viele mehr
FÜR EURE KONSOLE:
Dschungelbuch
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • MASTER SYSTEM • MEGA CD • GAME GEAR
© 1993 THE WALT DISNEY COMPANY



ORIGINAL SCHAUPLÄTZE

ORIGINAL FILMMUSIK ORIGINAL 16 MB





Der Tempelkampf um die Wunderlampe.



In der Höhle des Dschinnies.



Noch ein Kampf, dann zu Jasmine.

SEGA


SEGA
MEGA DRIVE
JUMP'N'RUN
■ Grafiken von den Original Disney-Zeichnern. ■ Über 12.000 Animationsphasen. ■ Oscarprämierte Original Filmmusik. ■ Entwickelt von den "Cool Spot"-Machern.
ERSCHEINT ANFANG 1994 AUCH FÜR:
■ MASTER SYSTEM II
■ GAME GEAR
Disney's Aladdin
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
© The Walt Disney Company.
SEGA
© Disney

Pornos, Nazis und Gewalt?

Videospiele sind längst nicht mehr nur Thema für pickelige Pubertierende, die hinter fahl schimmernden Bildschirmen die Welt vergessen. Aus freakigen Anfängen hat sich eine gigantische Industrie entwickelt, die in den nächsten zehn Jahren die Unterhaltungsbranche umkrempeln wird – Audio, Video, Kino, Fernsehen. Massenmedien wie das Nachrichtenmagazin "Focus" widmen dem Thema neuerdings Titelstories, diverse Fernsehsendungen sind in Vorbereitung, und mancher Außenstehende bekommt große Augen, wenn er mit Umsatzzahlen der jungen Milliardenbranche konfrontiert wird. Besonders beliebt bei den Kollegen ist allerdings die moralinsaure Aufbereitung. Das Fernsehmagazin "TV-Movie" z. B. stürzt sich in einer Titelstory von Ausgabe 24/93 auf indizierte Nazi- und Pornospiele und behauptet: "...Traurig aber wahr: Fast jedes Kind hat dieses oder vergleichbare Machwerke auf einer seiner Disketten..." Woher beziehen die Autoren die Information für ihre haltlose Behauptung? Der Beitrag klärt ungenügend auf, pauschalisiert und diskriminiert in reisserischer Weise rund acht Millionen begeisterte Videospieler in Deutschland, einschließlich deren Eltern. Außerdem wirbt er unbeabsichtigt für eben jene Porno- und Nazispiele, die ohne hochauflagige Titelstories das bleiben würden, was sie wirklich sind: krankhafte Halbweltprodukte, die nicht annähernd so viel Beachtung finden, wie die Autoren das glauben machen möchten. Zu behaupten, fast alle Computer- und Videospieler besäßen und spielten Porno- und Nazispiele, kommt der Behauptung gleich, fast alle Deutschen seien Nazis, weil schließlich Asylantenheime brannten und Friedhöfe geschändet wurden.

Im selben TV-Movie verniedlicht Chefredakteur Michael Lohmann in einem Kommentar – längst gesellschaftsfähig gewordene – TV-Softpornos, deren Frischfleisch er keineswegs verschmäht, um sein Blatt zu illustrieren. Scheinheiliges Geschwätz! Im selben TV-Movie: ein nackter Sylvester Stallone auf Seite 198 (mit dem voyeuristisch-vergnügten Bildkommentar, diese Szene sei im Film geschnitten). "Juckreiz im Intimbereich" (Seite 26). "Cool und verkommen" auf Seite 200. "Gesoffen, gekifft, gesnifft" auf Seite 7.

"Als Erweiterungen und Projektionen der allgemeinmenschlichen Reaktion werden Spiele getreue Abbilder einer Kultur. Sie vereinigen in sich sowohl die Aktion als auch die Reaktion einer ganzen Bevölkerung in einem einzigen dynamischen Bild. Die Spiele eines Volkes verraten eine Menge." *

Lieber Herr Lohmann, Gewalt und Sex im Fernsehen sind Entwicklungsstufen einer Gesellschaft, die Sie kommentarlos akzeptieren, mit denen Sie Ihre Zeitschrift illustrieren, mit denen Sie sogar Ihr Geld verdienen. Sind gewalttätige Videospiele mehr zu verurteilen als die Bilder jugoslawischer Artillerieopfer, die nackten Leichen getöteter US-Soldaten in Somalia oder der tägliche Unterhaltungs-Overkill? Sind Prügelspiele der entscheidende Schritt zum Untergang der Heimat Babylon oder sind sie (lediglich) eine weitere Facette einer ethisch längst ausgehöhlten Gesellschaft? Wer ganz ohne Schuld ist, werfe den ersten Stein...

** Marshall Mcluhan, Understanding Media: The Extension of Man*

Euer Video Games Team







BRAWL BROTHERS SN (solo) . 139.95
LIMIT. AUFLAGE (mit Tel.-K.) 169.95

TAZ MANIA SN 139.95
TAZ MANIA GB 64.95

SONIC THE HEDGEHOG SM 39.95
SPEEDBALL 2 SM 39.95



SUPER NINTENDO (SN)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

Artikel	Preis
super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
4 spieler adapter dA	69.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad transparent programm. sv 337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
konami games guide (alle systeme) dV	19.80
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
moduladapter ntsc/pal dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95

SPIELMODULE

Titel	Preis
asterix dA	119.95
battletoads in battle maniacs dA	114.95
blues brothers dA	129.95
brawl brothers dA	139.95
brawl brothers limited ed. mit tel karte	169.95
bubsy dA	114.95
california games 2 dA	119.95
captain america & the avengers dA	139.95
championship pool dA	139.95
congo's caper dA	114.95
first samurai dA	129.95
lagoon dV	149.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
mario is missing dV	139.95
mario paint mit mouse dA	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
mystic quest legend + berater dV	94.95
nba all star challenge dA	119.95
pierre le chef dA	139.95
pop'n twinbee dA	129.95
rummenigge player manager dA	129.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
striker	119.95
super bomberman dA	109.95
super mario all-stars dA	94.95
super mario kart dA	94.95
the lost vikings dV	114.95
wing commander secret missions dA	139.95
wwf royal rumble dA	139.95
zombies dA	129.95

GAME BOY (GB)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

Artikel	Preis
game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
netzteil regelbar dA	19.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkuset dA	44.95
batterieset mit netzteil dA	64.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
game boy spieleberater dV	19.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power 2 sv 902 dA	69.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
handy sound sv 906 dA	29.95
konami games guide (alle systeme) dV	19.80
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
profitasche dA	29.95
spiel- und tragetasche dA	24.95
tragekoffer dA	19.95

SPIELMODULE

Titel	Preis
asterix dA	64.95
baby t-rex dA	59.95
choplifter 2 dA	59.95
darkwing duck dV	64.95
duck tales dA	59.95
funtaschig (tasche + 2 spiele) dA	64.95
garfield labyrinth dA	69.95
hook dA	74.95
jetsons dA	74.95
jimmy conners tennis dA	64.95
joe & mac dA	64.95
jurassic park dA	74.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
mc donald land dA	69.95
mega man 2 dA	64.95
mickey mouse dA	64.95
mickey's dangerous chase dA	64.95
nba all star challenge 2 dA	64.95
popeye 2 dA	64.95
r-type 2 dA	64.95
rampart dA	64.95
super mario land 2 dA	64.95
terminator 2 (judgment day) dA	64.95
tiny toon adventures 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
tom & jerry 2 - der film dA	69.95
wwf superstars 2 dA	64.95
zelda - link's awekening dV	64.95

DAS DEUTSCHE VIDEOSPIELANGEBOT IST AKTUE
AUSWAHL ZEIGT. EIN MOTTO DER ECHTEN VIDE

UNSER NEUES SUPER NINTENDO SPIEL "BRAWL BROTHERS" KÖNNEN SIE AUCH IN LIMITIERTER AUFLAGE MIT DER ORIGINAL "BRAWL BROTHERS" TELEFONKARTE BEKOMMEN.

"BRAWL BROTHERS LIMITED EDITION" GIBT'S NUR 1.000 MAL.

ALSO GREIFEN SIE SCHNELL ZU!

DIE AUSLIEFERUNG DER TELEFONKARTEN ERFOLGT IM JANUAR/FEBRUAR 1994.



AUFLAGE: 1.000 STÜCK

BRAWL BROTHERS SN solo 139.95
BRAWL BROTHERS SN limited ed. 169.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
cybernator dA	99.95
f-zero dA	44.95
james pond - robocod dA	99.95
l.t. road runner dA	109.95
lethal weapon 3 dA	99.95
magic sword dA	99.95
mortal kombat dA	119.95
parodius dA	99.95
road riot dA	69.95
sim city dV	79.95
street fighter 2 dA	79.95
super mario world dA	99.95
terminator dA	99.95
wing commander dA	99.95

GAME BOY

Titel	Preis
f-15 strike eagle dA	49.95
f1 race+4 spieler adapter dA	29.95
gargoyles quest dA	29.95
home alone 2 dA	49.95
magnetic soccer dA	29.95
mortal kombat dA	59.95
mystic quest dV	49.95
r-type dA	29.95
raging fighter dA	49.95
spot dA	19.95

MEGA DRIVE MODUL

Titel	Preis
double dragon 2 dA	39.95
double dragon 3 dA	39.95
probotector 2 dA	39.95
rockin cats dA	39.95
simpsons 4 (bartman) dA	39.95

MEGA DRIVE MODUL

Titel	Preis
arielle - little mermaid dA	49.95
b.o.b. dA	89.95
baseball 2020 dA	89.95
bubsy dA	89.95
cyborg justice dA	59.95
haunting dA	89.95
mortal kombat dA	99.95
talespin dA	49.95
talmits adventure dA	39.95
techno clash dA	89.95
teenage mut. hero turtles dA	89.95

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
1293 acclaims world cup soccer dA	129.95
1293 air diver (incl.dsp-chip) dA	139.95
1293 aladdin dA	114.95
1293 bram stoker's dracula dA	129.95
1293 cliffhanger dA	109.95
1293 daffy duck dA	139.95
1293 equinox dA	139.95
1293 flashback dA	139.95
1293 goof troop dA	114.95
1293 hook dA	129.95
1293 jurassic park dA	139.95
1293 sensible soccer dA	139.95
1293 sky blazer dA	129.95
1293 terminator 2 arcade game dA	129.95
1293 turtles tournament fight. dA	149.95
1293 young merlin dA	149.95

GAME BOY

Titel	Preis
1293 bram stoker's dracula dA	64.95
1293 cliffhanger dA	44.95
1293 sensible soccer dA	44.95
1293 wwf superstars 3 dA	64.95

MEGA DRIVE MODUL

Titel	Preis
1293 bram stoker's dracula dA	119.95
1293 cliffhanger dA	94.95
1293 f1 (incl. batterie) dA	119.95
1293 hook dA	109.95
1293 last action hero dA	94.95
1293 ottifants dA	114.95
1293 puggsy dA	109.95
1293 sensible soccer dA	119.95
1293 wiz'n'liz dA	109.95
1293 wwf royal rumble dA	129.95

MEGA CD

Titel	Preis
1293 chuck rock 2 son of chuck dA	114.95
1293 cobra command dA	94.95
1293 dune dA	114.95
1293 jurassic park dA	94.95
1293 sherlock holmes 2 dA	114.95
1293 silpheed dA	94.95
1293 spider-man vs kingpin dA	94.95
1293 terminator dA	114.95
1293 thunderhawk dA	114.95
1293 wwf rage in the cage dA	114.95



ZOMBIES SN 139.95
ZOMBIES SM 99.95



CHAKAN SM 39.95
JAMES POND 2 SM 49.95



SG PROPAD 2 SV 439 .... 39.95
DAS AKTUELLE 6-KNOPF PAD



..LL, REICHHALTIG UND PREISWERT, WIE UNSERE ...OSPIEL-FREAKS LAUTET DESHALB IMMER ÖFTER:

ES MUß NICHT IMMER IMPORT SEIN!



IM CPS-KUNDENMAGAZIN FINDEN SIE UNSER GESAMTANGEBOT AUS DEN BEREICHEN COMPUTER- UND VIDEOSPIEL.

FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES EXEMPLAR NOCH HEUTE AN UND SIE ERHALTEN DAZU DIE ZEITSCHRIFT MEGA FUN 12/93 GRATIS.

HÄNDLER SIND WILLKOMMEN

CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES

SEGA MEGA-CD (SC)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

mega cd 2 + road avenger dA 589.95
mega cd 2 ohne spiel dA 519.95

SPIELE-CD's

after burner 3 dA 94.95
batman returns dA 114.95
black hole assault dA 114.95
ecco the dolphin dA 94.95
final fight dA 94.95
inxs - make my video dA 94.95
jaguar xj 220 dA 94.95
night trap dA 129.95
prince of persia dA 94.95
road avenger dA 114.95
robo aleste dA 114.95
sherlock holmes dA 119.95
sonic cd dA 94.95
time gal dA 94.95
wolfchild dA 114.95

N • E • S (NS)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

control-deck mit mario bros. 1 dA 99.95
nes action set + gun + 2 games 149.95
action replay pro cartridge dA 89.95

SPIELMODULE

4 player tennis dA 74.95
battleship dA 69.95
caveman ninja dA 94.95
darkwing duck dV 94.95
days of thunder dA 94.95
drop zone dA 94.95
flintstones dA 79.95
funtaschig (tasche + 2 spiele) dA 64.95
kirby's adventure dA 74.95
paperboy 2 dA 94.95
prince of persia dA 104.95
roadblasters dA 94.95
simpsons 1 (bart vs space mut) dA 109.95
simpsons 2 (bart vs the world) dA 64.95
simpsons 3 (krustys fun house) dA 109.95
terminator 2 (judgment day) dA 109.95
tetris dA 64.95
tiny toon adventures 2 dA 94.95
tiny toon adventures dA 94.95
tiny toon cartoon workshop dA 94.95

MEGA DRIVE (SM)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

mega drive 2 (ohne spiel) dA 199.95
mega drive 2 aladdin set dA 289.95
mega drive extra 3 set dA 279.95
action replay pro cartridge dA 129.95
arcade power stick dA 114.95
cdx modul US 119.95
japan adapter dA 29.95
joypad propad 2 - 6 knöpfe sv 439 dA 39.95
joypad transparent programm. sv 437 dA 69.95
joypad transparent sv 434 dA 34.95
joypad-verlängerungskabel dA 9.95
joystick sega-megastar sv 433 dA 49.95
konami games guide (alle systeme) dV 19.80
moduladapter usa - europa US 39.95
software converter master sys. dA 94.95
videokabel cinch für mega drive 1dA 24.95
videokabel scart für mega drive 1 dA 24.95
videokabel scart für mega drive 2 dA 29.95

SPIELMODULE

abrams battle tank dA 114.95
aladdin dA 119.95
alien 3 dA 114.95
asterix - the great rescue dA 119.95
bill walsh college football dA 119.95
chuck rock 2 - son of chuck dA 109.95
desert strike dA 114.95
european club soccer dA 114.95
fantastic dizzy dA 109.95
flashback dA 124.95
general chaos dA 119.95
gunstar heroes dA 109.95
jungle strike dA 124.95
jurassic park dA 119.95
mig-29 dA 109.95
mortal kombat dA 129.95
nhlpa hockey '94 dA 109.95
nhlpa hockey 93 dA 114.95
olympic gold dA 119.95
rocket knight adventures dA 104.95
shining force (12 mb + batterie) dA 129.95
shinobi 3 dA 109.95
snake rattle n roll dA 109.95
street fighter 2 champ. edit. dA 139.95
talespin dA 49.95
terminator 2 arcade dA 114.95
thunderforce 4 dA 114.95
tiny toon adventures dA 99.95
ultimate soccer dA 109.95
wimbledon dA 109.95

MIT ERSCHEINEN DIESER ANZEIGE VERLIEREN ALLE ALTEN ANZEIGEN- UND LISTENPREISE IHRE GÜLTIGKEIT. VERKAUF ERFOLGT AUSSCHLIEßLICH ZU UNSEREN ALLGEMEINEN GESCHÄFTSBEDINGUNGEN. KEINE HAFTUNG FÜR DRUCKFEHLER!

VERSANDKOSTEN INLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER PER KREDITKARTE .... 5,- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME .... 10,- DM

VERSANDKOSTEN AUSLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER PER KREDITKARTE .... netto 12,- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME .... netto 25,- DM

EUROPA, WIR KOMMEN!

ALS KUNDEN INNERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE INCLUSIVE DER IN DEUTSCHLAND GÜLTIGEN MEHRWERTSTEUER (15%).

ALS KUNDEN AUßERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE OHNE MWST. IHRE ZOLLBEHÖRDE ERHEBT DIE JEWEILS GÜLTIGE EINFUHR-UMSATZSTEUER.

STICHWORT: UMWELTSCHUTZ

IHRE WAREN ERHALTEN SIE VON UNS IN RECYCLEBAREN SICHERHEITS-VERPACKUNGEN. WENN SIE DIESE TROTZDEM WIEDERVERWENDEN, REDUZIEREN SIE DAMIT DIE ABFALLMENGE DEUTLICH ZUM NUTZEN ALLER.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8-10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON

0221/25 69 83, ...84, ...85

MO-FR VON 10.00 - 18.30 UHR, SA VON 10.00 - 14.00 UHR
AUßERHALB DER GENANNTEN ZEITEN STEHT IHNEN AUF ALLEN DREI LEITUNGEN EIN ANRUFBEANTWORTER ZUR VERFÜGUNG, DER TÄGLICH ABGEHÖRT WIRD.

BESTELLANNANME PER TELEFAX

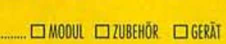
0221/25 69 86

RUND UM DIE UHR FÜR IHRE EILIGEN BZW. UMFANGREICHEREN AUFTRÄGE

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ☐ MODUL ☐ ZUBEHÖR ☐ GERÄT
.... ☐ MODUL ☐ ZUBEHÖR ☐ GERÄT
KONSOLENTYPKUNDENMAGAZIN ________ ☐ KUNDENMAGAZIN (INCL. MEGA FUN 12/93)








VG 0194

AUFTRAGGEBER

NAME ....
STRAßE ....
PLZ ORT ....
TELEFON .... KREDITKARTENFIRMA .... VERFALLSDATUM ....
KUNDEN-NR. .... KREDITKARTEN-NR. ....



Die Fortsetzung des Final-Fantasy-Adventures glänzt mit einmaliger Dreispieler-Option.

News

R Type III 10
Was lange währt, wird endlich gut
Eternal Champions 14
Ein Konkurrent für StreetfighterII?
Automaten News 18
Trends von der Elektronikmesse in Japan
Nippon-Corner 22
Sony-Konsole 23
US -Corner 24
Nintendo 26
Sega-Spezial 28
Neo-Geo 30
PC-Engine 33

108

Actraiser 2 brennt ein Grafik-Feuerwerk ohnegleichen ab und bietet bombastischen Sound.





Jump'n'Run mit witzigen Ideen.



111

Aladdin – auch auf dem Super NES ein Megahit?

Test

SUPER NINTENDO

Actraiser 2 108
Aero the Acrobat 92
Aladdin 111
Art of Fighting 112
Boxing Legends of the Ring 91
Cliffhanger 115
Crash Dummies 97
Flashback 107
Last Action Hero 115
Lawnmower Man 106
P.T.O. 99
Pack Attack 114
Plok 104
Pop'n Twinbee 110
Secret of Mana (Final Fantasy Adv. 2) 94
Sim Ant 97
Skyblazer 100
Sunset Riders 105
Thomas Tank Engine 117
Top Gear 2 116
Troddlers 98
Utopia 96
Wordtris 117
Zool 103

NES

Cosmic Spacehead 118

MASTER SYSTEM

Dizzy 1 123
Dschungelbuch 122
F1 118



14

Mit 24 MBit Speicher reiht sich Eternal Champions in die Liste der aufwendigsten Beat'em Ups ein.

MEGA DRIVE

Aero the Acrobat 92
Boxing Legends of the Ring 90
Dashin' Desperados 88
Haunting 87
Pink Panther 87
Rolling Thunder 86
Royal Rumble 91
Snake Rattle 'n Roll 88
Super Baseball 2020 89



30

Ein Tribut an die Neo-Geo-Gemeinde: Fatal Fury Special und ein Beat'em-Up-Vergleich.

GAME BOY

Adventure Island 126
Felix the Cat 130
Great Greed 130
Lawnmower Man 131
Pang 128
Speedy Gonzales 126
Wordtris 128

Tips & Tricks

Shining Force (MD) 62
Monkey Island 1 (CD) 68
Hook (SN) 73
Mortal Kombat (MD) 78
Super Bomberman (SN) 78
Jungle Strike (MD) 78
Global Gladiators (MD) 79
Streets of Rage 2 (MD) 79
John Madden Football'93 (SN) 80
Rock'n'Roll Racing (SN) 81
Jurassic Park (MD) 81

Amiga CD32

D/Generation, Morph, Whale's Voyage... 42

MEGA CD

Amazing Spiderman 51
Joe Montana Football 85
Lethal Enforcers 52
Monkey Island 48
Ninja Warriors 51
Prince of Persia 50
Robo Aleste 44
Sonic CD 46
Wolfchild 50

Rubriken

Comic 60
Impressum 83
Inserentenverzeichnis 72
Leserpost 54
Rat & Tat 58
Redaktions-Hitparade 39
Wann gibt's welches Spiel? 34
So bewerten wir 38
Private Kleinanzeigen 84
Vorschau 134



110

Gibt es nach Parodius würdige Erben? Pop'n Twinbee!

R-TYPE III
THE THIRD LIGHTNING

Das Bydo-Imperium schlägt zurück. Im Februar startet der Angriff der dunklen Mächte auch in Deutschland. Holt Euren R-9-Zero-Fighter aus der Garage und ab geht's.

Nach den vernichtenden Niederlagen auf PC-Engine, Gameboy und Super Nintendo zogen sich die Bydos zurück. Sie bauten geheime Stützpunkte in Erdnähe und verstärkten ihre Invasionsarmeen. Die letzte Hoffnung der Menschheit ist der neueste Typ der R-Serie-Kampfflieger. Ihr müßt das Bydo-Mutterschiff finden und die Alienbrut auslöschen.

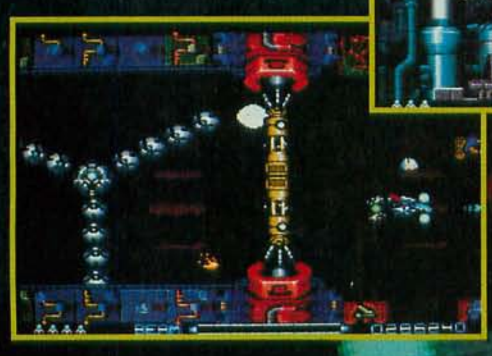
R-Type gehört als Automat zu den Klassikern bei Arcade-Shoot'em Ups. Die PC-Engine-Version, die schon 1988 in Japan veröffentlicht wurde, war eine phantastische Automatenumsetzung und gehört immer noch zu den besten Konsolenspielen überhaupt. Bis auf *R-Type II* auf dem Super Nintendo, das unter extremen Ruckelanfällen litt, waren auch alle weiteren Umsetzungen sehr gelungen.

Die Entwickler von *R-Type III* haben sich einige Neuerungen einfallen lassen. Es stehen jetzt drei Satelliten zur Auswahl, jeder mit eigenen Power-Ups. Daneben gibt's wieder die bekannten Speed-Units, die Euren Fighter schneller machen und die Struggle-Bits, die Euren Flieger gegen Angriffe von oben und unten schützen. Die sechs Level bieten unterschiedlichste Gegner und teilweise phantastische Grafiken. Im ersten Abschnitt, dem Dimensions-Katapult, geht's ganz gemütlich los. Nicht zuviele Gegner, ein paar schöne 3-D-Effekte nach dem Motto "Ganz nett". Ab dem zweiten Level, der Säu-

Wer diesen Motz nicht kennt, hat die Videospielgeschichte verpennt!

Tja, in der Klemme was? Keine Angst: Die bedrohliche Schleuse öffnet sich wieder

Dieses Kanonenrondell aus Super R-Type trefft Ihr jetzt farblich aufgepeppt wieder



Puh, dieser mörderischen, bombenden Sense zu entkommen, hat uns einige Versuche (und Nerven!) gekostet



Vor Spielbeginn trefft Ihr die (lebenswichtige!) Wahl aus drei Satelliten

Die Spermaschleuder verträgt selbst einige Eurer Power-Beams, die nur durch mühsames Aufladen erhältlich sind



Im vorletzten Level trefft Ihr auf ein Sammelsurium der originellsten Zwischen- und Endgegner der ersten beiden Teile: Der Schlangenspucker rechts ist Legende

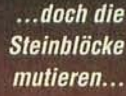


re-Kreatur, ist jedoch die Hölle los. Unglaubliche Hintergrundgrafiken gibt es zu bewundern, und eindrucksvolle Bydo-Kreaturen stürzen sich auf Euch. Von der Decke fallen Säure-Tropfen, die Euch einerseits auflösen können, andererseits aber auch den Weg freiätzen. Im dritten Abschnitt müßt Ihr Euren R-9-Zero-Fighter durch enge Metallkorridore lotsen, die in alle Richtungen scrollen. Durch die Feuerfabrik, in der eine besondere, "rückwärtige" Überraschung auf Euch wartet, geht's in Richtung Bio-Lab und schließlich in die 25te Dimension. Im Laboratorium verwandeln sich die Wandblöcke fließend in stachelige Bydo-Mutanten (sieht fast so gut aus wie in Terminator 2!). Auch die anderen Kreaturen vertragen mehr und mehr Schüsse, und auf dem Bildschirm geht's zu wie auf dem Oktoberfest: Sprites ohne Ende. Die wenigen, die auch das noch überstehen, werden in ein Dimensionsloch gezogen und im sechsten Level ausgespuckt, dem Höhepunkt des Spiels. Phantastische Farbeffekte, Hintergründe, die sich ständig fließend verändern und Gegner, die aus einem Dimensionsloch auftauchen, rauben Euch den Atem. Dazu wird Euch die Steuerung von Kraftfeldern erschwert, die Euer Schiff in alle Richtungen abdrängen. Der Boß schließlich wird sogar den besten Shoot'em Up-Experten unter Euch die Zähne ziehen.

Mit R-Type III kommt nach langer Zeit mal wieder ein erstklassiges Shoot'em Up fürs Super-NES auf den Markt. Ein Tip für ganz Eilige: In Japan soll das Spiel schon ab Mitte Dezember erscheinen rz/rk



Noch schwant nichts Böses...



...doch die Steinblöcke mutieren...



...zu garstigen Bydo-Kreaturen und greifen an



Der Backward-Laser ist an einigen Stellen Eure letzte Hoffnung



Nun wird's brenzlig: Ein Alien-Schwadron schleicht sich von hinten ran



Der 3-D-Chip raucht: In rasantem Tempo rauscht der erste Endgegner vorbei

In der unterirdischen Höhle regnet es Säure von der Decke: Aufpassen!



Falls Ihr jetzt noch nicht zersetzt seid, habt Ihr's beinahe geschafft



Ob diese Krabbe wohl auch gedopt ist? Diagonal scrollend müßt Ihr dem stapfenden Monstrum meist mit Minimalbewaffnung beikommen.



Auweia! Ein riesiger Skorpion frißt sich den Weg aus seinem Unterschlupf frei



Sega dreht auf: Mit dem 24-MBit-Giganten *Eternal Fighters* ergänzt ein weiterer Prügel-Knüller die Mega-Drive-Palette. Konkurrenz für *Streetfighter II* oder *Mortal Kombat*? Lest den Vorbericht!



Einen mächtigen Wächter gibt es, einen Wächter über das Gleichgewicht von Gut und Böse, von Hoffnung und Verzweiflung, von Licht und Dunkel, von Ying und Yang. Er, der gottgleiche Kämpfer der Ewigkeit, war und wird immer sein. Jahrhunderte um Jahrhunderte menschlicher Geschichte hat er durchwacht, stetig an Macht wachsend. Er ist die reine, unberührte Energie. In ihm sammeln sich die Fähigkeiten aller Meister der Kampfkünste, die einst auf Erden wanderten. Ihre Weisheit, ihre innere Stärke und ihr Wissen stehen ihm zu Diensten. Doch das Gleichgewicht wurde durch ein grausames und ungerechtes Schicksal gestört. Neun Schlüsselcharaktere, quer durch die Zeit verteilt, starben einst einen gewaltsamen Tod, noch bevor sie ihre verblendeten Seelen erleuchten und damit den Lauf der Dinge ändern konnten. Jede dieser Kreaturen hat der Ewige beobachtet und dennoch reichte seine Macht nicht, das Schicksal zu ändern. Neun Champions gibt es, neun Meister des Kampfes,

Xavier tritt mit gestreckten Beinen auf die schwebende Trainingskugel ein.



Blade gegen Trident, unten Larcen gegen Shadow



R.A.X gegen Jetta (rechts). Unten gibt's Beule mit der Keule – Slash gegen Trident in der Urzeit-Stage.







Xavier nutzt schwarze Magie (oben), rechts bezieht Trident Backpfeifen von Larcen

Midknight entzieht Jetta Lebensenergie durch Magie

Flinke Tritte in die Kronjuwelen oder Spagat an die Rübe beherrschen die Mädels perfekt

jeder einzelne von ihnen könnte die Zunkunft ändern. Doch nur einen kann der Ewige letztlich auswählen, um ihn für wenige kostbare Sekunden ins Leben zurückzuschicken. Es wird also eine Auswahl stattfinden, ein großer Wettbewerb. Am Ende dieser Prüfung wird nur einer übrigbleiben, um das Gleichgewicht wiederherzustellen. Nun denn, erhebt die Fäuste, Eternal Champions!

Großartiger Story-Auftakt zu einem der aufwendigsten Prügelspiele, die das Mega Drive je in den Schacht bekam. 24 MBit Speicherkapazität, neun Charaktere plus Endgegner "Eternal Champion", 15 Musikstücke,

Ohne Spezialtechniken triumphiert der Eternal Champion.

Die Eternal Champions



Shadow Yamoto
Die rassige Dunkle mit den langen Beinen ist eine japanische Ninja-Killerin und stammt aus dem Jahr 1993. Ihr Kampfstil ist Taijutsu bzw. Ninjitsu. Beide Richtungen haben sich aus dem unbewaffneten Kampfstil des Jujutsu entwickelt.



über 100 Einzelgeräusche und digitalisierte Spracheinlagen. Das Spektakel ist für Ende Februar/Anfang März '94 geplant und soll rund 150 Mark kosten. Interessanterweise wurde dieses Spiel eigens für Mega Drive entwickelt und zwar von der Sega Interactive Development Division in USA. Fast alle anderen nennenswerten Prügelmodule waren dagegen schon als Automat erfolgreich, bevor sie für irgendeine Konsole umgesetzt wurden, heißen sie nun *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Fatal Fury*, *World Heroes*, *Martial Champion* oder *Samurai Shodown*.

Bevor Ihr den ersten Kampf gegen die Maschine oder einen Freund wagt, solltet Ihr Euer Joypad erst einmal auf Euren Lieblingscharakter einschwören. Das Spiel unterstützt sowohl 3- als auch 6-Button-Joypad, wobei Ihr das Standard-Pad mit drei Knöpfen spielspaßtechnisch mehr oder weniger abhaken könnt. *Eternal Champions* bietet dem angehenden Großmeister einen für Prügelspiele mit Automaten-Vergangenheit unüblichen aber dennoch sehr sinnvollen Trainingsmode. Bevor wir darauf eingehen, noch schnell ein paar Voreinstellungen. Grundsätzlich könnt Ihr zwischen drei verschiedenen Geschwindigkeitsstufen wählen: dem sehr stark gebremsten Slow-Mode, dem Normal-Mode und dem extrem hektischen Overdrive-Mode, in dem Euch kaum noch Zeit zum Reagieren bleibt. Der Zeitrahmen für einen einzelnen Kampf läßt sich über 30, 60 und 99 Sekunden auf unendlich aus-



Jetta Max
War im Jahr 1899 Zirkusakrobatin. Die schlanke Schönheit mit der blonden Mähne zeichnet sich durch ungeheure Gelenkigkeit, Wendigkeit und Schnelligkeit aus. Ihr Kampfstil ist Savate oder Pencac Silat, eine Nahkampfvariante, die auf Hand- und Fußtechniken baut und ursprünglich aus Frankreich stammt. Während des 19. Jahrhunderts war Savate besonders durch den legendären Michael Chasseuse populär.



R.A.X. Coswell
Der Cyber-Fighter aus dem Jahr 2345 hat seinen lebenden Organismus mit Maschinenteilen kombiniert, um optimale Durchschlagskraft zu erhalten. Sein Kampfstil ist Muai-Thai-Kickboxen. Diese Stilart ist Volkssport in Thailand. Sie kombiniert kraftvolle Fußtritte mit Schlagtechniken. Der Kämpfer setzt Füße, Knie, Fäuste und Ellbogen ein, um den Gegner zu treffen.



Larcen Taylor
Der stämmige Kerl mit dem langen Trenchcoat und dem Al-Capone-Schlapphut war früher mal Einbrecher und stammt aus dem Chicago der zwanziger Jahre. Sein Kampfstil lehnt sich an das Praying Mantis Kung Fu an. Taylor setzt als Distanzwaffe auch ein langes Seil mit Wurfhaken ein sowie Shuriken-Wurfsterne. Seine schnellen Fäuste sind gefürchtet.



Jonathan Blade
ist ein Kopfgeldjäger aus dem Jahr 2030. Der massige Blade-Runner-Verschnitt kämpft Kenpo. Dieser Kampfstil schließt geradlinige und kreisförmige Bewegungen ein. Der Kämpfer bewegt sich fließend und fast tänzerisch, um den Gegener in verwundbare Positionen zu manövrieren.



Slash
ist ein vorgeschichtlicher Jäger. Angeblich stammt er aus dem Jahr 699 vor Christus, da haben die Designer wohl ein bis zwei Nullen vergessen! Seine Technik ist simpel: sie heißt Schmerz. Vor allem seine mächtige Keule setzt er äußerst kraftvoll und manchmal wie ein Baseballspieler ein.





Xavier Pendragon

Der Erzmagier, Alchimist und Meister der schwarzen Künste stammt aus jener finsteren Epoche um das Jahr 1692, als die Scheiterhaufen der Inquisition niemals kalt wurden und die Pest wie ein Fluch Gottes in ganz Europa wütete. Sein Kampfstil heißt Hapkido Kane. Er trifft den Gegner mit seinem wirbelnden Stab, den er durch mächtige Zauberei zur gefürchteten Waffe macht.





Trident

Der grüne Kerl mit dem scharfen Dreizack ist ein außerirdischer Gladiator, der 110 v. Chr. gelebt hat. Dennoch stammt sein Kampfstil aus einer viel späteren Zeitepoche: Das Capoeria Fighting stammt aus Brasilien und wurde von den Negersklaven entwickelt, um sich unbewaffnet gegen die Unterdrücker zu wehren. Trotzdem weiß Trident wohl mit dem Dreizack umzugehen.





Mitchell Middleton "Midknight"

Eigentlich war er mal Biochemiker. Als ihm jedoch 1967 einige geniale Wässerchen gelangen, hat er sich allerdings geringfügig verändert. Sein Kampfstil heißt Jeet Kune Do. Wer noch Altmeister Bruce Lee kennt, weiß auch, wem Midknight seine Technik abgeguckt hat. Direkt übersetzt heißt Jeet Kune Do "Der Weg der abgefangenen Faust", eine Mischung aus mentalen und körperlichen Fähigkeiten.



dehnen. Bei abgelaufener Zeit gewinnt der Fighter mit der größeren verbleibenden Lebensenergie im Energiebalken, bei Spielkonfiguration ohne Zeitlimit wird solange gekämpft, bis einer der Fighter ohne Energie liegenbleibt. Außerdem müßt Ihr vorher festlegen, wieviele Siege und Kämpfe nötig sind, bis ein Gegner endgültig ausscheidet: 1 aus 1, 2 aus 3, 3 aus 5, 6 aus 11 oder 11 Siege aus 21 Kämpfen. Wer nicht auf Special-Moves steht, schaltet sie aus. Diese Funktion eignet sich vor allem dann, wenn zwei Freaks mit stark unterschiedlichem Trainingsstand aufeinandertreffen. Außerdem verschiebt sich dadurch das Kräfteverhältnis der Fighter. Perfektionisten tüfteln außerdem die für sie optimale Technik-Belegung jedes einzelnen Joypad-Buttons manuell aus. Last not least wählt Ihr Euer und das Handicap des (Computer)Gegners auf einer Skala von 1 bis 8. Wer sich alle Stages in Ruhe betrachten und seinen Gegnern mal testweise auf die Füße treten will, stellt Stufe 1 ein und spielt Eternal Champions in einer Viertelstunde durch.

Doch zurück zum Trainingsmode. In der sog. Dexterity-Sphere (Gewandheitstraining) übt Ihr ohne Gegner mit dem Charakter Eurer Wahl. Hier schweben Granaten in zufälliger Flugbahn von der Decke, die Ihr möglichst früh mit einem gezielten Tritt oder Schlag deaktivieren müßt, bevor sie Euch Lebensenergie abziehen. Für jeden Treffer gibt's Punkte. Ihr kämpft solange, bis Euer Energiebalken leer ist. Je mehr Treffer, desto mehr Punkte. Ihr erhaltet eine Einstufung Eurer Fähigkeiten. Im Holo-Trainer erzeugt ein schwebender Projektor ein Hologramm Eures Wunschgegners. In der Practice-Sphere schwebt eine Kugel in verschiedenen Höhen. Ihr könnt nach Belieben auf sie eindreschen und Eure Bewegungen perfektionieren. Das Ganze erinnert stark an Luke Skywalkers Lichtsäbel-Training aus "Krieg der Sterne" (möge der Saft mit Euch sein!). Eine besondere Kampfform ist der sog. Battle-Room. Dort kämpft Ihr gegen einen Wunschgegner, während bewegliche Selbstschußanlagen an den Wänden auf Euch feuern. Es gibt dort magnetische Minen, fliegende Kreissägeblätter, Granaten, Elektroschocker etc. Aus 18 Gemeinheiten könnt Ihr bis zu fünf gleichzeitig aktivieren. Die Krone für Solisten ist natürlich der Turniermode. Acht Gegner fordern Euch zum Kampf. Verliert Ihr einen, müßt Ihr den bereits überwundenen Vorgänger abermals besiegen, bevor Ihr Euer Glück ein zweites Mal an seinem Nachfolger versucht. Ein Continue ist nicht vorgesehen. Liegen alle Gegner im Staub, seid Ihr der glorreiche Kämpfer, der den Eternal Champion herausfordern darf. Doch Vorsicht! Er kämpft viel stärker als alle Vorgänger. Wer nicht blitzschnell decken kann und nicht machtvolle Distanzwaffen einsetzt, wird nicht lange gegen den Großmeister überleben. *hu*

NEWS AUTOMATEN

Auf der 31. Jamma-Messe in Tokio zauberten die renommierten Hersteller wieder eine Menge Highlights (vor allem für Beat'em-Up-Fans) aus dem Ärmel. Achtung Fans: Auch ein Sonic-Automat wird bald in den Spielhallen stehen!

Super Street Fighter 2

Allen voran protzte natürlich Capcom mit einem Update seines fast schon biblisch alten Prügelautomaten. Weltpremiere: Im Tournament Battle Mode nehmen bis zu acht Spieler gleichzeitig an vier vernetzten Münzschluckern an *einem* Turnier teil. Im K.O.-System prügeln sich die Kämpfer dann in insgesamt drei Spielrunden mit vier absolut neuen Charakteren um die Plätze eins bis acht. Zu den zwölf eingesessenen Muskelprotzen gesellen sich jetzt noch die britische Geheimagentin Cammy mit langem Zopf, der Einzelkämpfer Thunder Hawk mit indianischer Abstammung aus Mexiko, der Action-Filmstar und Bruce Lee-Verschnitt Fei long aus Hongkong sowie Profimusiker und Kickboxer Dee Jay (Dj?) aus Jamaika. An Grafik und (Q-) Sound hat Capcom eben-





Sammy steigt voll ins Handkantengeschäft ein: Street Brawl ist deren 2. Prügelspiel

Wow! Chun Li am Capcom-Stand



Neue Beat'em Ups gibt's inzwischen wie Sand am Meer. Oben seht Ihr den Digi-Knaller Survival Arts und unten beeindruckt die Polygon-Knüppelei Virtual Fighters, die sich bereits im Produktionsendstadium befinden

Sega Sonic: Bis auf die Ansicht und die Trackball-Steuerung spielerisch eng mit den Konsolenvorbildern verwandt



falls fleißig gewerkelt, so daß sich SNK mit seinen Prügelhits ziemlich warm anziehen muß.

Vom Virtual Racing-Team aus dem Hause Sega kommt demnächst Virtual Fighter. Man wählt einen von acht Polygon-Haudegen und begibt sich in eine Landschaft, die ebenfalls aus Polygonen besteht. Wie das fertige Grafikbild aussehen wird bleibt abzuwarten, da sich das Spiel noch in der Entwicklung befindet.

Von Konami ist dagegen schon **Violent Storms** in den Spielhallen zu sehen. In diesem reinrassigen *Final Fight*-Clone boxen, hüpfen und treten bis zu drei Spieler mit einem derartigen Affenzahn, daß es in diesem Endzeitspektakel manchmal sogar recht humorvoll zugeht.



Yeah! Aliens zum Abschuß freigegeben: Der Terminator-inspirierte Ripley-Rachefeldzug Alien 3 macht aufgrund der installierten Wumme mit Rückstoß mächtig Laune

Bis dieser Endgegner in Violent Storm seinen Lebensbalken verheizt hat, ist wohl ein ganzes Depot Markstücke verschwunden



Aufpolierte Grafiken (seht Euch die Gesichter an!) und vier brandneue Fighter: Super Street Fighter 2 zieht die Fans in seinen Bann



Gegen die indianischen Kampftechniken von T.Hawk hat der altgediegene Sagat nichts mehr zu lachen



Reggae-Star und Hobby-Kickboxer Dee Jay aus Jamaika setzt dem finsteren M.Bison hart zu

Vom *Viewpoint*-Macher Sammy kommt demnächst die Digi-Prügelei **Street Browl**, in denen Ihr Euch Dracula, Tut Ench Ammun und Clowns bemächtigen könnt, um Euer Gegenüber vor realen Hintergründen zu beharken. Wenn wir uns schon von *Mortal Kombat* inspirieren lassen, können wir gleich noch eine Digi-Rauferei nachschieben, dachte sich Sammy und zog **Survival Arts** aus dem Ärmel. Hier erscheint nach jedem zweiten Sieg ein Endgegner und es gibt eine Funktion, die es ermöglicht, gegnerische Wurfangriffe abzuwehren sowie deren Waffen zu benutzen.

Aus dem Hause Sega stammt dagegen **SegaSonic-The Hedgehog**, in dem Ihr neben dem Stacheltier auch seine Freunde Mighty, ein japanisches Eichhörnchen mit 'Segelfell' oder Ray, ein australisches gut gepanzertes Säugetier zu Eurem Schützling auswählen könnt. Gesteuert wird das Ganze per Trackball und Button und der Spieler blickt von oben in einem Winkel von 45 Grad auf das Spielgeschehen.

In Zusammenarbeit mit 20th Century Fox entstand bei Sega ein Shooter zum dritten Teil der Ripley-Saga: In **Alien 3** ballert Ihr mit einer aufmontierten Kanone mit Rückstoßsystem auf digitalisierte Aliens. *rk*



Menschenauflauf bei der Jamma-Messe: Von SNK waren viele (alte!) Automaten zu bewundern

DIE TINY TOONS FÜR DIE DA... DIE DA... DIE DA... UND DIE DA!!







Bugs Bunny, der coolste Hase der Welt, darf endlich in seinem eigenen Videospiel auftreten, und Twinbee, Konamis mechanischer Held, versucht sich demnächst im horizontalen Gewerbe!

Ohne Zweifel ist **Bugs Bunny** der berühmteste Hase der Welt. Da war es nur logisch (vernünftigerweise), ihm ein eigenes Actionspiel zu widmen. In dem lustigen Jump'n Run von Sunsoft kämpft sich Bugs durch zehn Level voller Cartoon-Gegner (kickenderweise). Er fliegt durch den Weltraum, treibt sich im Dschungel rum und versucht sich als *Westernheld*. Die Endgegner sind jeweils berühmte amerikanische Comic-Figuren. Zur Verteidigung stehen Bugs Torten zur Verfügung, mit denen er seine Gegner verziert (brutalerweise). Außerdem kickt er ihnen seine Hasenfüße in die Weichteile und beherrscht sogar einen Drehangriff. Zur Not springt er einfach über seine Widersacher (klugerdings). Bugs Bunny soll im März erhältlich sein. Bis dahin werden allerdings noch viele Karotten den Bach runterfließen.



Unser aller Lieblingshase treibt seinen Unfug bald bei Euch

Ebenfalls im Januar schlagen die **Ninja Warriors** zum ersten Mal auf dem Super NES zu. Diesmal stehen sogar drei Ninja-Roboter zur Auswahl, die mit jeder Menge neuer Waffen ausgerüstet sind. Die drei Kämpfer können jetzt auch während eines Sprunges angreifen. Außerdem gibt es viele neue Wurftechniken und Special-Attacks. Die Animation und Grafik soll ebenfalls stark verbessert sein, was auch dringend nötig war, wenn man sich die katastrophale Mega-CD-Version ansieht.





Ninja Warriors auf dem Super NES bietet viele neue Angriffsmethoden und Waffen

Pop'n Twinbee – Rainbow Bell Adventure von Konami ist im Gegensatz zu seinen Vorgängern ein horizontal scrollendes Action-Jump'n'Run. Neben Twinbee sind auch seine Roboterfreunde Grinbee und Winbee dabei. Und auch viele der Gegner sind gute alte Bekannte. Dr. Warumon hat die Herrschaft über die Galaxis übernommen und außerdem noch die liebliche Prinzessin Melora entführt. Dagegen müssen unsere drei Helden natürlich etwas unternehmen. Ihr könnt drei Spielarten wählen: Alleine, zu zweit oder den Battle-Mode, bei dem Ihr mit gesplittetem Bildschirm aufeinander einprügeln könnt. Im normalen Spiel beherrschen die Roboter zwei Angriffsmethoden: Boxen und Treten. Wie schon bei den Vorgängern könnt Ihr Powerups und Waffen in Form von Glöckchen aufnehmen. Eine Karte zeigt Eure Position in den Levels, die wie Labyrinthe aufgebaut sind. Natürlich gibt's jede Menge Geheimräume, in denen tonnenweise Extras und manchmal sogar die *Schlüssel* zum nächsten Stage versteckt sind. Das neue Twinbee-Abenteuer soll im Januar fürs Super Famicom erscheinen. *rz*



Auch horizontal ist Twinbee ein ganzer Mann, äh Roboter

WARPZONE

HARDWARE NEWS

Sony, einer der größten Unterhaltungselektronik-Hersteller der Welt, hat für Ende nächsten Jahres ein eigenes Videospielsystem angekündigt! Außerdem soll im Januar das Neo-Geo-CD-ROM-vorgestellt werden.

Seit ungefähr vier Wochen gibt's in den USA das 3DO zu kaufen. Der Atari Jaguar steht seit Ende November in amerikanischen Läden. Nintendo und Sega haben jeweils eigene Wundergeräte angekündigt, und jetzt beschert uns auch Sony den absoluten Hammer:

Anfang November wurden in Japan die ersten Details über die für Ende 1994 geplante **Sony-Konsole** bekanntgegeben. Die Systemarchitektur des neuen Geräts umfaßt modernste Parallelverarbeitung durch eine RISC-CPU (die Taktfrequenz ist noch nicht bekannt) sowie mehrere Prozessoren für verschiedene Funktionen, z.B. Sound, Grafik, Scrolling. Die Datenverarbeitungsgeschwindigkeit soll der einer CPU mit über 500 MIPS (Million Instructions Per Second) entsprechen. Zum Vergleich: Super Nintendo und Sega Megadrive schaffen ca. 1 MIPS, der Atari Jaguar ca. 50 MIPS. Dadurch sollen absolut lebensechte Grafiken und Sprites entstehen sowie Spiele mit bildschirmfüllenden Fullmotion-Videosequenzen. Als Speichermedium planen die Entwickler CD-Roms zu verwenden. Um langen Ladezeiten vorzubeugen, werden spezielle Kompressionsmethoden entwickelt, so daß nur geringe Datenmengen geladen werden müssen. Außerdem sind CD-Rom-Datenträger im Vergleich zu Modulen viel kostengünstiger herzustellen. Namco, einer der führenden Automatenhersteller, wird die neue Hardware nächstes Jahr mit verschiedenen Arcade-Games testen und auch die ersten Spiele für die Konsole entwickeln.

Das neue **Neo-Geo-CD-ROM-Laufwerk** wird im Januar während der Winter CES in Las Vegas vorgestellt! Das Gerät soll einen 32-Bit-RISC-Prozessor enthalten und mit nicht weniger als 180 MBit Buffer RAM ausgestattet sein, um lange Ladezeiten zu verhindern! Die CD-Spiele sollen nur ca. 50 US-Dollar kosten und das Ganze wird's ab Mai zu kaufen geben (hat da jemand gelacht?).

Auch NEC hat eine neue Konsole in petto. Ab März soll der Nachfolger der PC Engine, **Iron Man** genannt, in japanischen Läden stehen. Angetrieben von einem 32-Bit-RISC-Prozessor mit 25 MHz Taktfrequenz, sollen nicht weniger als 30 Soundkanäle und 16,7 Millionen Farben für schlaflose Nächte bei der Konkurrenz sorgen. Die ersten Spiele werden von Hudson Soft entwickelt.

rz



Für alle, denen *Mortal Kombat* sogar mit Bloody Moves nicht brutal genug war, hat THQ genau das Richtige auf Lager. Außerdem werfen wir einen Blick auf den Nachfolger von *Super Smash TV*.

Der mit Abstand brutalste Automat aller Zeiten heißt **Time Killers.** THQ-Software hat sich die Rechte geschnappt und zumindest die Genesis-Version steht dem Original in nichts nach. Es fließt mehr Blut als in allen Freitag-der-13te-Filmen zusammen. Acht Krieger aus der Vergangenheit und Zukunft kämpfen um den Titel des größten Kämpfers aller Zeiten. Dabei fliegen abgeschnittene Köpfe und Arme nur so in der Gegend



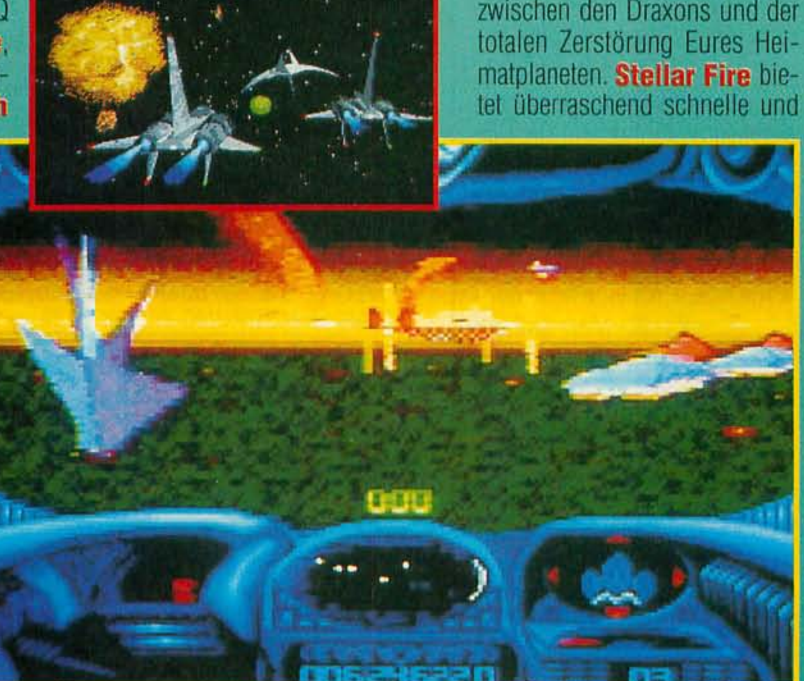


Bei Time Killers auf dem Megadrive fliegen die Köpfe

herum und das Blut spritzt in alle Richtungen. Die Super-NES-Fassung wird Nintendo (die alten Miesmacher!) zuliebe natürlich wieder entschärft. Mein Tip: Vor dem Spielen nichts essen!

Ebenfalls von THQ kommt **Total Carnage**, der Nachfolger zum indizierten **Super Smash TV.** Die Super-Nintendo-Version sieht genauso gut aus wie das Arcade-Game. Allein oder zu zweit müßt Ihr ein kleines Land von einem brutalen Diktator befreien. Das Spielprinzip ähnelt stark dem Vorgänger, es gilt einfach alles auf dem Bildschirm wegzublasen. Die animierten Zwischensequenzen mit digitalisierter Sprachausgabe sind ebenfalls vorhanden. Alle kompromißlosen Action-Fans sollten unbedingt ein Auge auf dieses Modul werfen.

Stellar Fire von Dynamix kommt im Januar fürs Mega-CD. Im Jahr 2206 versuchen die Draxon, eine künstliche Alienrasse, die Erde zu erobern. Die menschlichen Verteidigungsarmeen sind zerstört. Nur Ihr und Euer Stellar-7-Fighter stehen zwischen den Draxons und der totalen Zerstörung Eures Heimatplaneten. **Stellar Fire** bietet überraschend schnelle und fließende Polygon-Grafiken sowie Musik und Soundeffekte, wie sie nur von CD kommen können. Als Waffen stehen Euch Kanonen, Laser und Bomben zur Verfügung.



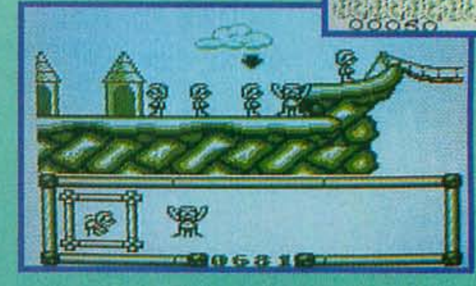
Stellar Fire für Mega-CD besser als Starwing? Die Grafik sieht absolut scharf aus und schnell ist es auch.

Zwei interessante Gameboy-Titel von Gametek sollen Ende



Total Carnage für Megadrive

Dezember erhältlich sein. **Humans** ist eine gelungene Umsetzung des Amiga-Hits. Ihr müßt einer Gruppe Steinzeitmenschen auf ihrem gefährlichen Weg in eine bessere Zukunft helfen. Auf ihrer Reise entdecken die **Humans** unter anderem das Feuer, das Rad und viele andere Erfindungen, die sinnvoll eingesetzt werden wollen. In **Viking Child,** einem traditionellen Jump'n Run, übernehmt Ihr die Rolle des Brian. Seine Freunde und Verwandten wurden vom bösen Gott Loki nach Walhalla verschleppt. Ihr müßt Euch durch acht gefährliche Level kämpfen, um schließlich auf den Dark Lord zu treffen. Zauberschwerter, magische Schilde und Tränke und andere Extras helfen Euch bei Eurem Abenteuer. **Viking Child** wird ab Dezember erhältlich sein. *rz*



Oben: Mr. Frog in Viking Child. Links: Humans auf dem Weg in eine bessere (?) Zukunft.


ICH BIN UNSTERBLICH
GODS
ACCOLADE
Mega Advanced Gaming-91%
Sega Pro-92%
A Bitmap Brothers game
GODS
WERDE EIN GOTT AUF DEM
MEGA DRIVE
© 1991,1992,1993 The Bitmap Brothers. Gods is a trademark of The Bitmap Brothers. All rights reserved Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd Licensed by Accolade Inc

Ocean präsentiert im Januar einen neuen Videospiel-Superstar und Loriciel macht die europäischen Skipisten unsicher.

Wenn es nach Ocean Software ginge, hieße der neue Megastar *Mr. Nutz*. Das muntere Eichhörnchen macht sich auf den Weg in die Berge, um den bösen Yeti aufzuhalten, der die Welt vernichten will. In den sechs Gegenden, die der tapfere Nager durchqueren muß, warten unter anderem laufende Äpfel, riesige Bienen und fleischfressende Pflanzen auf ihn. Mit seinem buschigen Schwanz kann er sich geschickt verteidigen. Außerdem liegen überall Haselnüsse verstreut, die er aufsammelt und auf seine Gegner wirft. Wer schon immer wissen



Die Grafik von Might and Magic II ist exzellent

wollte, was Igel unterm Stachelrock tragen, sollte sich *Mr. Nutz* nicht entgehen lassen.

Rechtzeitig zu den Olympischen Winterspielen veröffentlicht Loriciel *Val D'Isere Championship*. Ihr könnt mit Snowboard oder Skiern in den französischen Alpen fahren. Auch Slalom, Riesenslalom und Abfahrt sind möglich. Widrige Wetterverhältnisse nehmen Euch die Sicht. Zusätzlich stehen Bäume und Felsen im Weg. Die erste Demoversion sieht sehr gut aus. Man spürt fast den eisigen Wind, der einem um die Ohren pfeift. Das Fahrgefühl ist ausgezeichnet, die Geschwindigkeit (speziell beim Abfahrtslauf) fast unglaublich. Ab Februar heißt es Ski Heil auf Eurem Super NES. Im Januar kurz vor dem Super Bowl kommt *NFL Quarterback Club* von Acclaim für Super NES und Gameboy. Ihr könnt die Quarterbacks aller 28 NFL-Teams steuern und sogar austauschen. Hätten die Buffalo Bills mit Joe Montana oder Steve Young als Spielführer die letzten drei Endspiele gewonnen? Hier könnt Ihr es herausfinden. Mit der eingebauten Batterie lassen sich die Spielstände von zwei Quarterbacks abspeichern. Vor dem Spiel dürft Ihr sogar die Wetterverhältnisse bestimmen. *NfL Quarterback Club* kommt übrigens auch für den Sega Megadrive (welch garstig Wort in den Nintendo-News!).

Rollenspiel-Fans müssen leider immer noch sehr oft auf Importe ausweichen. Mit *Might and Magic II* erscheint jetzt mal wieder ein Titel offiziell in Europa. Als Anführer einer Gruppe von bis zu sechs Abenteurern versucht Ihr, Recht und Ordnung in Eurer Welt Cron wiederherzustellen. Ehrbare Bürger verschwinden spurlos und Monster machen die Gegend unsicher. 250 animierte Ungeheuer wollen Euch ans Leder. 96 Zaubersprüche und über 250 Ausrüstungsgegenstände stehen Euch zur Verfügung. Automapping macht das mühsame Kartenzeichnen überflüssig. *Might and Magic II* wird in England im Dezember erscheinen. Eine deutsche Version soll ab Februar in den Läden stehen. *rz*

Tja Herr Pflanze, sie haben Paradontose. Mit Blendamex wäre das nicht passiert! Dann können auch sie kraftvoll zubeißen.

Links: NFL Quarterback Club für Super NES. Unten: Auf dem Gameboy könnt Ihr Eure Treffsicherheit testen.

Loriciel bietet tolles Pisten-Feeling sowohl mit Snowboard als auch mit Skiern

WARPZONE

SEGA

Die Veröffentlichung der deutschen Version von *Landstalker* wurde leider auf nächstes Jahr verschoben und Accolade präsentiert uns die schwarze Perle Pele.

Leider wird die deutsche Version von **Landstalker,** dem Super-Adventure von Sega, frühestens Ende Januar erhältlich sein. Sega hat einige kleinere Probleme mit der Übersetzung und mußte den Veröffentlichungstermin deshalb verschieben. Ich habe mir die US-Fassung angesehen und kann Euch sagen: Das Warten lohnt sich!



Landstalker kommt im Januar



Bei den beiden geht der Funk ab



Im März treiben die coolen Typen **ToeJam & Earl** wieder ihr Unwesen. Böse Erdlinge haben in Teil zwei den friedlichen Planeten Funkotron überfallen. Ihr müßt sie alle vertreiben und zugleich den Funk auf Funkotron wiederherstellen. *ToeJam & Earl 2* ist genauso verrückt wie sein Vorgänger. Euch stehen wieder viele extravagante Extras zur Verfügung, z.B. der Funk-Scan und der Funk-Move. Dazu gibt's wieder jede Menge fetzige Musik und coole Soundeffekte.

Jetzt hat auch Pele sein Fußball-Spiel. Ende Januar präsentiert Accolade **Pele Soccer** mit einer Menge neuer Features und interessanter Grafik. Eure Kicker beherrschen Kopfbälle, Fallrückzieher und andere Extras. Ihr könnt sowohl Freundschaftsspiele als auch Turniere austragen. Spieldauer, Wetterbedingungen und vieles mehr könnt Ihr vor jedem Match einstellen. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe.

Sylvester and Tweety gehört zu den erfolgreichsten Cartoon-Serien aller Zeiten. In den Konsolen-Umsetzungen (Megadrive und Gamegear) steuert Ihr Pussykätzchen Sylvester auf seiner Jagd nach Tweety. Dabei trefft Ihr auf gute alte Bekannte, z.B. Granny und die Dogge Spike. Im zweiten Level gesellt sich auch noch Sylvester Junior dazu, und im dritten Abschnitt wollen Euch sogar Dr. Jekyll und Mr. Hyde an den Kragen. Das Ganze wird in schönster Zeichentrick-Grafik präsentiert. Ab Februar könnt auch Ihr an der Jagd teilnehmen.



Sogar den FC Bayern München könnt Ihr bei Pele-Soccer wählen. Unten: Fallrückzieher à la Fischer.



Sylvester jagt Tweety und Spike verprügelt Sylvester

Im letzten Moment erreichte uns ein Testmuster von **Dragon's Revenge** von Tengen, leider zu spät für einen Test. Deshalb hier noch ein paar Screenshots, um Euch auf den ausführlichen Bericht in der nächsten Ausgabe vorzubereiten. *Sonic Spinball* muß sich warm anziehen, denn die Rache des Drachen sieht unglaublich gut aus! *rz*



Das soll ein Flipper sein? Her damit, aber schnell!

ZEIT FÜR TECNOPLUS

Mega Drive Control Stick (TP135)

Speziell entworfen für das Sega Mega Drive wurde dieser Arcade Stil Kontroll Stick!
★ 3 Feuerknöpfe
★ Startknopf
★ Turbofeuer-Fähigkeit

empf. Verkaufspreis

24.99 DM

Mega Drive Control Pad (TP181)

Superleichte Steuerung garantiert dieses 8-Wege direktionale Daumen Kontroll Pad für das Sega Mega Drive!
★ 3 Feuerknöpfe
★ Startknopf

empf. Verkaufspreis

19.99 DM

SNES Control Pad + (TP184)

Mit Hilfe dieses 8-Wege direktionalem Daumen Kontroll Pad bekommt man Spiele für das Super Nintendo Entertainment System schneller in den Griff!
★ 6 Feuerknöpfe
★ Start/Auswahl-Schalter
★ Unabhängige Turbokontrolle für alle Feuerknöpfe
★ Zeitlupen-Funktion
★ Autofeuer-Fähigkeit

empf. Verkaufspreis

29.99 DM

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

Die oben genannten Modelle sind sowohl für das Super Nintendo Entertainment System, als auch für das Sega Mega Drive erhältlich.

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:



LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16

NEO

World Heroes, Fatal Fury, Art of Fighting oder _Samurai Shodown_? Frischgebackene Neo-Geo-Owner und Fans der schwarzen Wunderkiste mit schmalem Geldbeutel stehen vor der Qual der Wahl.



Auf der Jamma-Messe in Japan hielt sich SNK im Gegensatz zu anderen Automatenherstellern mit Neuerscheinungen bedeckt (nichts, worüber wir nicht schon ausführlich berichtet hätten). Deshalb präsentieren wir nun den ultimativen Ratgeber für Beat'em-Up-Freunde, die sich ein Modul aus der berüchtigten Southtown-Serie zulegen wollen. Die berühmteste Reihe daraus heißt *Fatal Fury* (3 Teile), für die in Japan intensiv mit Animes und Spots mit echten Schauspielern geworben wird. Ausschließlich in diesem Schlägertrio habt Ihr die Möglichkeit zu dreidimensionalen Fights, die sich in zwei Ebenen (Vorder- und Hintergrund) abspielen, wobei der Konsolen-Karateka ab Teil 2 freie Bewegungsmöglichkeit hat. Die Saga um die zwei Bogard-Brüder, die ihren gemeuchelten Vater zu rächen versuchen, glänzt mit sensationellen malerischen Hintergründen, die sich nur noch mit den mystischen, fernöstlichen Backgrounds aus *Samurai Shodown* vergleichen lassen. In puncto Sound ist die *Fatal Fury*-Serie jedoch unerreicht: Solch fetzige Tekknostücke wie beim chinesischen Box-Opa Tung Fu Rue (Teil 1) oder Hongkong-Banker Cheng Shinzan sowie Taekwondo-Champ Kim Kaphwan (Teil 2 und 3) findet Ihr bei keinem an-

Art of Fighting: alter neuer Dauerbrenner für Prügel-Spezialisten.



Fatal Fury: Im Regen wächst Opa Tung zum Hünen heran (oben). Im Neon-Licht der Disco schlägt Duck King zu (rechts).





Samurai Shodown: Venezuela ist kein geeignetes Pflaster für friedliebende Zeitgenossen.

deren Prügelspiel, egal welche Konsole Ihr betrachtet. Mit den Backgrounds mag *Art of Fighting* ja nicht gerade glänzen, dafür brilliert das bis jetzt einzige Spiel dieses Namens (Teil 2 sitzt bereits in den Startlöchern) mit bildschirmgroßen, blendend animierten Sprites, die ihre *Street Fighter 2*-Kollegen etwa um 50% überragen. Wollt Ihr also Kampfgetümmel pur, ohne 'störende' Nebenerscheinungen wie Begleitmusik und Hintergründe, dann sollte Eure Wahl auf diesen Altmeister fallen. Seid Ihr aber der Konfliktbewältigung per Handkantenschlägen und Kicks überdrüssig und wollt lieber die Waffen sprechen lassen, so zieht Euch *Samurai Shodown* zu Gemüte. Jeder der zwölf anwählbaren Charaktere hat sich als Kind wohl zuviel Zorro per TV reingezogen, fuchteln sie doch allesamt mit einer mehr oder weniger langen Klinge vor der Visage des verhaßten Gegenübers herum. Mit den Sai-Dolchen, Freddy-Krüger-Krallen und Hellebarden gestalten sich die Duelle erfahrungsgemäß schon sehr blutig, wie es sich an aufgeschlitzten Schlagadern und zerteilten Bodies manifestiert (Japano-Version



Fatal Fury 2: Sexy Mai kommt angeflogen (oben)

Im zweiten Teil von Fatal Fury sind akrobatische Kicks an der Tagesordnung

only!). Betrachtet man die Soundeffekte der Beat'em-Up-Garde, so hat das grausamste aller Gemetzel hier ebenfalls die Nase vorn: So originelle Effekte wie Meeresrauschen, Flammenzüngeln oder Wasserfälle finden sich in keinem anderem Modul. Witzige Einfälle gibt's bei diesem neuesten Streich der SNK-Entwicklungslabors auch zuhauf: So können beispielsweise zwei Charaktere ihre Haustiere (Wolf und Adler) per Special-Move auf den schwertschwingenden Gegner hetzen. Setzt Ihr dagegen mehr auf Masse als Klasse, so müßt Ihr einen Blick auf das bis dato speicherintensivste Modul (146 MBit) werfen: *World Heroes 2* bietet neben *Fatal Fury Special* die meisten Charaktere (14). In Sachen Spielspaß, Special-Moves, Sound und Backgrounds kann das ADK-Modul dagegen nicht mit den SNK-Eigenproduktionen mithalten (*World Heroes 1* gleich dreimal nicht). Special-Move-Fetischisten halten sich an *Samurai Shodown* oder die *Fatal Fury*-Reihe. Solch farbenfrohe Kickexplosionen beeindrucken den finanzkräftigen Spieler sonst nirgends *rk*



World Heroes 2: Die Sternenwand solltet Ihr meiden (rechts)

Unten: Eric gegen Eric gibt nasse Füße



Platz	Titel	Speicher (MBit)	Anzahl d. Kämpfer	Wertung (in %)	erschienen für/ geplant für
1.	Samurai Shodown	118	13	94	/-/
2.	Fatal Fury Special	144	15	84	/-/
3.	Art of Fighting	102	10	83	SNES,MD-Engine
4.	Fatal Fury 2	106	12	71	/-SNES,Engine
5.	World Heroes 2	146	14	70	/-Engine
6.	Fatal Fury	55	11	68	SNES,MD-/
7.	World Heroes	82	8	61	SNES-/



Camp California

Die meisten Firmen haben ihre Highlights auch schon alle für das Weihnachtsgeschäft abgefeuert. Ein einziges Spiel konnten wir für diese Ausgabe an Land ziehen: Die Entwickler der relativ unbekannten Firma Icom Simulations haben anscheinend die Themensuche für ihr neues Spiel am Strand veranstaltet. Heraus kam ein Jump'n'Run in Seitenansicht, bei dem Ihr auftauchende Feinde per Fußtritt oder Fausthieb vom Bildschirm schubst. Dazu die Story: Die gemeinen Ratten wollen ein Atomkraftwerk am Strand errichten. Das muß natürlich unter allen Umständen verhindert werden. Ihr steuert den Surf-Profi Hoagie. Zusam-

Leider hat uns die angekündigte 100%-Version von *Castlevania* für das PC-Engine CD ROM nicht mehr erreicht (wenn man sich mal auf jemanden verläßt...). Deshalb müssen wir Euch mit dem Test noch etwas vertrösten.

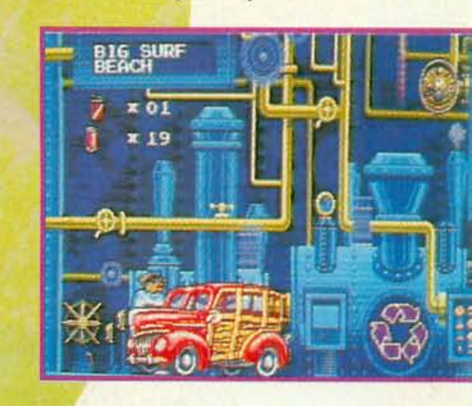
Laßt die Waffen sprechen!

Düstere Stimmung in den Verliesen

men mit vier Freunden spielt Hoagie in einer Band, die in einer Wohltätigkeitsveranstaltung das Geld für den Erhalt des Sandstrands verdienen muß. Vor dem Auftritt entführen die Ratten zwei von Euren Kumpels. Zu allem Überfluß klaut ein Nager auch noch Eure Reifen. Damit beginnt das eigentliche Spiel. Ihr kämpft Euch bis zu einer überdimensionalen Sandburg durch und sammelt dort die vermißten Räder wieder ein. Danach wird aufgelesener Müll erstmal zu Benzin recycelt. Mit Reifen und Sprit gerüstet, könnt Ihr nun zu einem anderen Level fahren. Geht Euch unterwegs der Treibstoff aus, darf per Tastendruck nachgetankt werden. Ist jedoch der Reservekanister auch leer, füllt Ihr quasi ein Bildschirmleben in den Tank. Schon auf der Hülle der CD prangt ein Spot, der Euch auf echte Beach-Boys-Songs aufmerksam macht. Die Hits der Surf-Oldies gibt's jedoch nur in den Zwischensequenzen, im eigentlichen Spiel hört Ihr tolle Themen von Country bis Hardrock. Das Spiel selbst gibt sich im Gegensatz zum Sound sehr 8-Bit-typisch. Die Grafik ist eher bescheiden, die Sprites größtenteils mager animiert. Die Steuerung fällt brauchbar aus, während die Kollisionsabfrage etwas zu pingelig erscheint. Trotzdem macht Camp California Spaß. Das Spiel ist zwar nichts Besonderes, bringt jedoch sonnige Abwechslung in trübe Wintertage. *jb*



Das Kraftwerk steht: Game Over. Müll wird zu Sprit recycelt.



Demnächst für Eure Konsolen

Mega Drive

Januar

Dragon's Revenge	Tengen
Toejam & Earl 2	Sega
Young Indy: Instruments of Chaos	Sega
Pele	Accolade
F15 Strike Eagle	Microprose
Unnecessary Roughness	Accolade
The Incredible Crash Dummies	Acclaim
Robocop 3	Acclaim
The Addams Family	Acclaim
F117A	Electronic Arts
Dino Racer	Codemasters

Februar

Eternal Champions	Sega
Landstalker (dt)	Sega
Ren & Stimpy	Sega
Sonic 3	Sega
Brett Hull Hockey	Accolade
NBA Jam	Acclaim
NFL Quarterback Club	Acclaim

Mega CD

Januar

Chuck Rock 2 - Son of Chuck	Core
Dracula	Sony
Dune – der Wüstenplanet	Virgin
Indiana Jones	Sega
Wonderdog	Sega
NHL Hockey 94	Electronic Arts
Powermonger	Electronic Arts

Februar

Burning Fists	Sega
Jurassic Park	Sega
Prize Fighter	Sega
Terminator	Virgin
Mortal Kombat	Acclaim

Game Gear

Januar

Asterix: The Secret Mission	Sega
Donald Duck 2: Deep Duck Trouble	Sega
F1	Domark
James Pond 007 – The Duel	Domark
Road Runner – Desert Speed Trap	Sega
Robocop 3	Acclaim
The Addams Family	Acclaim
T2: The Arcade Game	Acclaim

Februar

Aladdin	Sega
Fire & Ice	Virgin
Road Rash	US Gold
X-Men	Sega
NBA Jam	Acclaim
The Simpsons:Bartman Meets Radioactive Man	Acclaim

Mastersystem

Januar

Donald Duck 2 – Deep Duck Trouble	Sega
Ecco the Dolphin	Sega
The Addams Family	Acclaim
Robocop 3	Acclaim
T2: The Arcade Game	Acclaim
Jungle Book	Virgin

Februar

Fire & Ice	Virgin
Road Rash	US Gold
The Simpsons:Bartman Meets Radioactive Man	Acclaim

Super Nintendo

Januar

Wordtris (dt)	Microprose
F15 Super Strike Eagle	Microprose
Skyblazer	Sony Imagesoft
Equinox	Sony Imagesoft
Flashback	Sony Imagesoft
T2: The Arcade Game	Acclaim
Zool	Gremlin
Alfred Chicken	Mindscape
World Heroes	Sunsoft
Young Merlin	Virgin
Winter Olympics	US Gold
Lawnmower Man	Sales Curve
Might & Magic 2	Elite
Nigel Mansell's	Gremlin
Utopia	Gremlin
Dennis	Ocean
Trolls	Allan
Mickey's Ultimate Challenge	Allan
Beethoven	Allan

Februar

NBA Jam	Acclaim
Humans 1	Gametek
Pinball Dreams	Gametek
Val D'Isere Championships	Loriciels
Shadowrun (dt)	Laserbeam
Mr. Nutz	Ocean
Soulblazer	Enix

Game Boy

Januar

Wordtris (dt)	Microprose
The Simpsons: Bart & The Beanstalk	Acclaim
Viking Child	Gametek
Zool	Gremlin
Out to Lunch	Mindscape
Lawnmower Man	Sales Curve
Indiana Jones 3	Ubisoft
WCW-The Main Event	Allan
Nigel Mansell's	Gremlin

Februar

NFL Quarterback Club	Acclaim
Die Schlümpfe	Loriciels

Nintendo 8-Bit

Januar

Nigel Mansell's	Gremlin
Indiana Jones 3	Ubisoft

Mega Drive Japan

Januar

Art of Fighting	Sega
Devil's Course	Sega
Aerobiz 2	Koei
T2: The Arcade Game	Acclaim
F1 Circus CD	Nihon Bussai
Microcosm	Psygnosis

Februar

Time Dominator	Vic Tokai
Shadow of the Beast 2	Psygnosis
Heimdall	Victor

März

Virtua Racing	Sega
Bare Knuckle (Streets of Rage) 3	Sega

Super Famicom - Japan

Januar

T2 – The Arcade Game	Acclaim
Super Marioland 3 – Warioland	Nintendo
777 Fighter	Messiah
Pop'n Twinbee – Rainbow Bell Adventure	Konami
World Class Rugby 2	Misawa
Super Pinball – Behind the Mask	Meldak
Fire Emblem (24 Mbit!)	Nintendo
Ninja Warriors – Again	Taito
Sword Maniac	Toshiba EMI
Brain Lord	Enix
Kabuki Rocks	Atlus
Reincarnation of the Devil God	Atlus
Cyborg 009	Beck
The Bastard	Cobra Team
Atom Boy	Banpresto
Lemmings 2	Sunsoft
The Legend of Yaiba	Banpresto

Februar

Virtua Wars	Coconut Japan
Ace Striker	Jaleco
Super Hockey 94	Yonezawa
First Queen	Culture Brain
Astral Bout 2	King Records
Super Troll Island	Kemco
Fire Back	Altron
Eye of the Beholder	Capcom
Rockman's Soccer	Capcom
Lethal Enforcers	Konami
Desert Fighter	Seta
Joe & Mac 3	Data East
Sound Factory	Nintendo
Battle Girls	POW
SD Gundam GX	Bandai
Time Slip	Vic Tokai
Astro GoGo!	Meldac
Tetris Flash	Nintendo
Wolfenstein 3D	Imagineer


SONY
IMAGESOFT
SEGA GAME GEAR
SEGA Master System II
SUPER NINTENDO
WARSCHEINLICH
DAS BESTE SPIEL
ALLER ZEITEN.
Im Vergleich zu Sensible Soccer sind andere
Games bloße Freundschaftsspiele der Provinzliga.
Ihr wollt einen Ausputzer? Bitte schön.
Ihr wollt zwei Flügelstürmer? Klar. Gleich zweimal.
Ihr wollt eine Vierer-Abwehrkette? Kein Problem.
Ihr wollt Deutschland gegen Brasilien?* Warum nicht?
Ihr wollt FC Beinhard gegen VfB Hauwech? Wenn's denn sein muß.
Bis zu 64 Spieler können aus 100 echten Mannschaften wählen. Oder
gestaltet Euren eigenen Wettbewerb mit Teams ganz nach Wunsch.*
Und all das mit Spitzen-Spielspaß und göttlicher
Ballkontrolle auch noch nach dem Schuß.
Schießt spektakuläre Tore in der ewigen Sonne von San Siro,
oder begnügt Euch mit Schlammbolzen beim FC Ackerfurche.
Ihr könnt vor den bewundernden Augen Eurer eigenen
Fans die Arme in die Luft reißen oder nach der zweiten
gelben Karte im Auswärtsspiel den Mittelfinger in die Luft
stecken (natürlich nur um zu sehen, woher der Wind weht)!
MACHT WAS IHR WOLLT, ABER NUR MIT
SENSIBLE SOCCER
KEINE CHANCE FÜR AUSWECHSLUNGEN.
*Nur Mega Drive.
Sensible SOCCER
European Champions
Sensible SOFTWARE
Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Sensible Soccer™ 1992, 1993 Sensible Software. Under exclusive license to Sony Electronic Publishing from Renegade Software. All rights reserved. Master System™, Mega Drive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.

MEGA CD

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

SUPER NINTENDO

NES

GAME BOY

So werten WIR

Der Wertungskasten

Spieletyp: Rollenspiel-Adventure, actionorientiert
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Vierspieler-Adapter, Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 9
Preis: ca. 130 Mark
60%
Grafik
46%
Musik
72%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieletyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1 bis 3 ist leicht spielbar 4 bis 6 ist mittelschwer 7 bis 9 ist sehr schwer. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß.** Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware**. Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** *Prädikat* ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel.

Die Redaktion und ihre Lieblingsspiele

Traue keiner Statistik, solange Du sie nicht selbst gefälscht hast! Und wieder schlägt unsere Hitparade gnadenlos zu. Sega ist auch diesen Monat wieder ganz vorne mit dabei.



Ralf
"Mr. Brain". IQ vermutlich vierstellig. Münchner Jojo-Meister. Kennt jedes Prügelspiel.

Jan
"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernsehtechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.

Top 10 Januar

Platz	Spiel	System	Wertung
1	*Final Fantasy – Secret of Mana*	Super Nintendo	86%
2	*Pop'n Twinbee*	Super Nintendo	84%
3	*Actraiser*	Super Nintendo	83%
4	*Aero Acrobat*	Super Nintendo	82%
5	*Aladdin*	Super Nintendo	82%
6	*Pack Attack*	Mega Drive/ Mega CD	82%
7	*Sonic CD*	Game Gear	81%
8	*Skyblazer*	Super Nintendo	81 %
9	*Flashback*	Super Nintendo	80 %
10	*Robo Aleste*	Mega Drive/ Mega CD	79%



Hartmut
"Admiral Snider". Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skol!



Manni
"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I´ll sleep when I´m dead!



Robert
"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierten. Kennt einfach alles.



Frank
"Mr. Mikro". War Rocksänger, spielt jetzt aber lieber Adventures. Supercoolfunkey!

Ralf hat diesen Monat vor allem die *Actraiser-2*-Sucht gepackt (SN). Außerdem vergnügt er sich mit *R-Type III* (SN) und *Fatal Fury Special* (Neo Geo). **Hartmut** prügelt sich mit den *Eternal Champions* (MD), erhöht den Blutdruck bei *Sonic CD* (Mega CD) und spielt *Pop´n Twinbee* (SN). **Robert** sportelt kräftig mit *Madden NFL ´94* (SN), *NHL Hockey ´94* (SN) und fliegt den *Choplifter 3* (SN). **Jan** vergnügt sich mit *Plok* (SN), *Populous 2* (SN) und den *Ottifants* (GG), während **Manni** voll auf *Utopia* (SN) abfährt, mit *Aero the Acrobat* (SN) durch die Lüfte heizt und das *Dschungelbuch* (GG) genießt. **Frank** versucht sich ebenfalls an *Actraiser 2* (SN), liebt die *Mario All Stars* (SN) und spielt *Equinox* (SN).



• Zwei-Spieler-Modus: Gegeneinander oder als Werksteam um den Konstrukteurstitel in einer ganzen Formel 1 Saison.
• Alle Strecken des Grand Prix sind detailgetreu nachgebildet.
• Teilnahme an freiem Training und Qualifikation vor einem Rennen.
• Genaue Abstimmung des Wagens durch den Spieler. Von den Reifen bis zur Getriebeübersetzung, von der Radaufhängung bis zu den Schürzen, kann er für jede Strecke sein Fahrzeug otimal anpassen.
• Boxenstopps mit Reifenwechsel.
• Manuelle oder halbautomatische Schaltung des Getriebes.
• Simulation von Windschatten, Abnutzungserscheinungen an Verschleißteilen, Ausfällen und Wetter.
• Auswahl des Wagens aus den wichtigen Teams der Saison 1993.
MONACO CIRCUIT DE MONACO
COURSE
CONDITION DRY
TROUBLE OFF
LAP 3
EXIT
PLAYER2
PLAYER1
HIT
PLAY TIME Star SNES 90%
IM JANUAR AUF SNES UND GAMEBOY ERHÄLTLICH
Vertrieb:
UBI SOFT GmbH
Hauptstraße 70
33397 RIETBERG
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Licensed by FOCA To Fuji Television. Super Nintendo: © 1993 Human Entertaiment Inc. / GameBoy: © 1993 Varie Corporation / © 1993 Ubi Soft. Nintendo ®, Super Nintendo ®, Game Boy ® entertainment system, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.


F1
POLE
POSITION


Nintendo
F1
POLE POSITION
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
UBI SOFT
Entertainment Software


Nintendo
GAME BOY
F1
POLE
POSITION
Nintendo
UBI SOFT
Entertainment Software

Drei Titel für Amiga CD32 stellen wir Euch kurz vor: *Morph, Whale's Voyage* und *D/Generation*. Alle drei Titel gab es schon auf dem Amiga als Computerspiele.

Neue CD32-Spiele

Neln Milleniums *Morph* lebt Winzling Bob mit seinem genialen Erfinder-Onkel friedlich in den Tag hinein und hilft ihm nach Kräften bei der Fertigstellung seiner Teleportermaschine. Als sie endlich fertig wird und sogar zu funktionieren scheint, will auch Bob sie ausprobieren. Unglücklicherweise schlägt ein Blitz in das Gerät, just in dem Moment als der Kleine gerade in seine molekularen Bestandteile zerlegt wird. Der Teleporter ist zerstört und auf Bob wartet eine schwierige Aufgabe: Er muß in der molekularen Zwischendimension alle Maschinenteile aufsammeln und darf sich zu diesem Zweck in vier verschiedene Kugel verwandeln: In Wasser, Gummi, eine Wolke und in eine Bowlingkugel. Derart verwandelt, warten 24 labyrinthartige Levels auf Kugel-Bob. Er muß sie unter Zeitdruck lösen und darf sich innerhalb eines Levels nur begrenzt oft verwandeln. Neben der Geschicklichkeit ist auch Kombinationsgabe gefragt. *Morph* ist die gelungenste Konsolen-Umsetzung dieser der hier erwähnten Ex-Amiga-Spiele (ca. 72% Spielspaß).

Auch *D/Generation* kombiniert anspruchsvolle Geschicklichkeits- und Strategieelemente in einer abgedrehten Story: Danny arbeitet als Langstreckenkurier und fliegt seiner Lieferungen mit einem Jetpack durch die Weltgeschichte. Als er ein dringendes Päckchen für eine Gentechnik-Firma in Singapur abliefern soll, steckt er bereits bis über die Ohren in einem haarsträubenden Abenteuer: Mutierte Lebewesen haben die Kontrolle in dem Gebäude an sich gerissen und drohen eine Katastrophe auszulösen. Außerdem ist der Schuppen derartig scharf gesichert, daß jeder unüberlegte Schritt der letzte sein kann. *D/Generation* ist ein Action-Adventure, in dem Ihr versucht, Danny durch Dutzende dreidimensionaler Szenen quer durch den Wolkenkratzer zu lotsen. Das Sprite bewegt sich in acht Richtungen, wobei die isometrische Darstellung der Räume sehr gewöhnungsbedürftig ist und sich vor allem mit dem CD32-Joypad nur sehr schlecht verträgt. Den Ausgang einer Szene erreicht Ihr erst, wenn die Türen aller Räume offenstehen. Schritt für Schritt müßt Ihr Rätsel lösen, Selbstschußanlagen deaktivieren und Geiseln befreien. Auf dem Amiga war *D/Generation* ein Knüller, auf CD32 macht das klobige Joypad dem Spielspaß einen gehörigen Strich durch die Rechnung. Ohne Joystick oder Maus ca. 60%, mit 75% Spielspaß.



Als Molekülkugel löst Bob die Rätsel 24 labyrinthartiger Levels

Last not least gibt's mit *Whale's Voyage* ein abgedrehtes Weltraum-Rollenspiel: Alles fängt damit an, daß Ihr Euch mit drei Kameraden verbündet, um Euer Glück mit einem alten Raumklipper zu machen. Bevor Euer Kleeblatt in eine Intrige mit dem Imperium verwickelt wird, habt Ihr die Vorgeschichte Eurer Charaktere bereits geschrieben: Eltern, Schule, Ausbildung. Jedes Mitglied Eurer Party erhält einen passenden Beruf: Kopfgeldjäger, Soldat, Mediziner oder Psi-Zauberer. Wenn Ihr die Whale kauft, einen ramponierten Raumkreuzer, müßt Ihr die leeren Kassen mit cleveren Handelsflügen füllen. Spezialaufträge bringen zusätzliche Einnahmen und fördern allerlei nützliche Informationen zutage. Ihr kontrolliert das Spiel über ein ausgefeiltes Icon-Menüsystem. Mit dem Joypad spielt sich das Ganze zwar wesentlich zäher als mit der Amiga-Maus, doch der Spielspaß bleibt erhalten. Wertung: ca. 68% Spielspaß.

Ex-Amiga-Besitzer verwenden sowieso *ihre* gewohnten Eingabegeräte.

Alle drei Spiele sind Direktumsetzungen und bieten kaum Features, die die Möglichkeiten der CD in bemerkenswerter Weise ausreizen. Die CD ist in diesem Fall lediglich ein preiswertes Speichermedium. *hu*

Jeder D/Generation-Screen bietet neue Rätsel und Gefahren



Handel spielt eine nicht unerhebliche Rolle in Whale's Voyage

Nigel Mansell's World Championship

GAME BOY

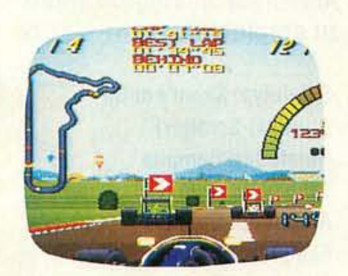
NEU! NEU! NEU!

Nintendo Entertainment System

SUPER NINTENDO

PAL VERSION





Neu!
Nigel Mansell's World Championship

Das ist die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen.
Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung in diesen Videogame-Knaller der Spitzenklasse eingebracht. Vom Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und...und...alles realistisch genau.
Du bist am Steuer eines Top-Boliden. Auf einer Original-Rennstrecke von Hockenheim bis Monaco. Fahrertraining mit dem Weltmeister: Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und bremse ab, bevor Du abhebst. Start frei! Im Game Boy mit Passwort-System, NES oder Super NES.

Megafun 6/93 schreibt:
"...ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ...zu rütteln. ...Auch die vielen verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklichkeitsnah und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei."



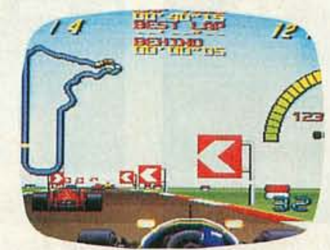










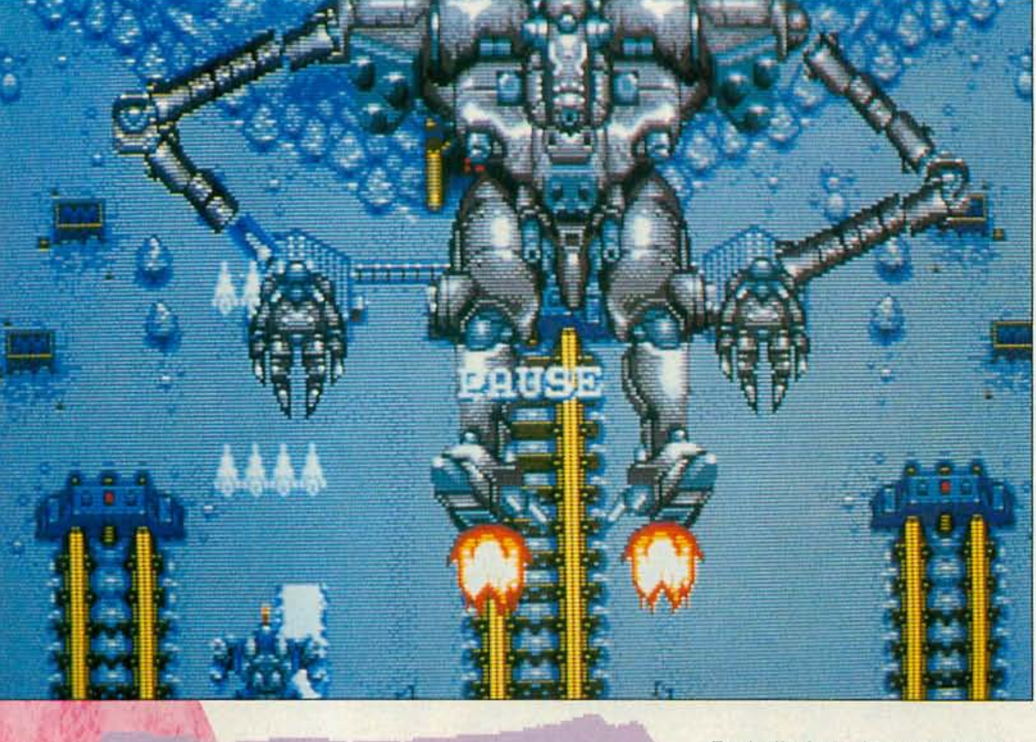




Screens: Super Nintendo Entertainment System

GREMLIN-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

F&P 93/293



Ein Obermotz, wie er sein soll: technisch, böse, und bildschirmfüllend

Robocop

Robo Aleste

Das Softwarehaus Compile ist seit jeher bekannt für Laserschlachten der Extraklasse, man denke nur an *Musha Aleste* (Mega Drive) und *Super Aleste* (Super Nintendo). Die Handlung des ersten Aleste-Shooters auf Silberscheibe verschlägt den Spieler ins tiefste Mittelalter Japans. Anno 1543 herrscht der nackte Kampf ums Überleben unter den Clanführern des Landes der aufgehenden Sonne, als ein Schiff mit mysteriöser Fracht an die Küste der Insel Tanegashima gespült wird: In den Laderäumen schlummern Panzersoldaten. Mittels aggressiver Kriegsführung und auferzwungener Diplomatie hievte sich Oda Nobunaga selbst auf den Thron. Als sich eine Allianz aus Kleinstaaten gegen ihn bildet, zaubert er seine Garde 'Electric Ninja Force' aus eben jenen Panzersoldaten aus dem Ärmel hervor, deren erster Einsatz unter Eurer Befehlsgewalt unmittelbar bevorsteht. Bis auf die ominösen Roboter (waren in Wirklichkeit Feuerwaffen) entspricht die Geschichte übrigens der Wahrheit, hatte jedoch für den Shogun Nobunaga die bittere Folge, daß er mangels dieser Supermacht ermordet wurde. Wie dem auch sei, Ihr durchstreift mit dem bewährten *Musha Aleste*-Flugandroiden acht Levels mit hünenhaften gepanzerten Endgegnerfestungen. Ein Level besteht beispielsweise aus einem ellenlangen, bis an die Zähne bewaffneten Zug, den Ihr nach und nach atomisieren müßt. Um Euch die Aufgabe zu erleichtern, steht ein ausgeklügeltes und vielfach bewährtes Extrawaffensystem zur Verfügung. Dicke Laser, Streubomben, Scatterschuß und rotierende Schilde können durch Aufnahme entsprechend farbiger Symbole bis zu dreimal aufgerüstet werden.



Die Aleste-Ballerspielexperten sind einfach eine Klasse für sich. Erstklassiger, grooviger Tekknosound untermalt das Feuergefecht. Der Schwierigkeitsgrad ist durchgehend hart, aber fair und läßt sich mit den vorhandenen Wummen gut im Zaum halten. Nicht gefallen hat mir, daß Ihr Eure Beiboote nicht mehr beliebig anordnen könnt, obwohl *sie jetzt* unzerstörbar sind und abgefeuert werden können. Die Boß-Maschinen präsentieren sich durchwachsen: Einige verdienen kaum das Prädikat Endgegner, andere wiederum feuern, daß Euch Hören und Sehen vergeht. Die erstklassigen Explosionsgeräusche und das abwechslungsreiche Leveldesign halten aber den Motivationsfaktor hoch. Für High-Tech-Freaks sei noch erwähnt, daß *Robo Aleste* mit keinerlei 3-D-Schnickschnack à la *Super Aleste* aufwarten kann, jedoch mit mindestens soviel Spielspaß. Insgesamt gesehen enthält die Scheibe sicher nicht das beste Spiel der Serie, ist aber für alle Aleste-Fans und Shoot'em Up-süchtigen Mega-CD-Anhänger uneingeschränkt zu empfehlen. *rk*







Die umfangreiche Gegnerpalette bietet viel Abwechslung und hält auch den verwöhnten Baller-Freak bei Laune

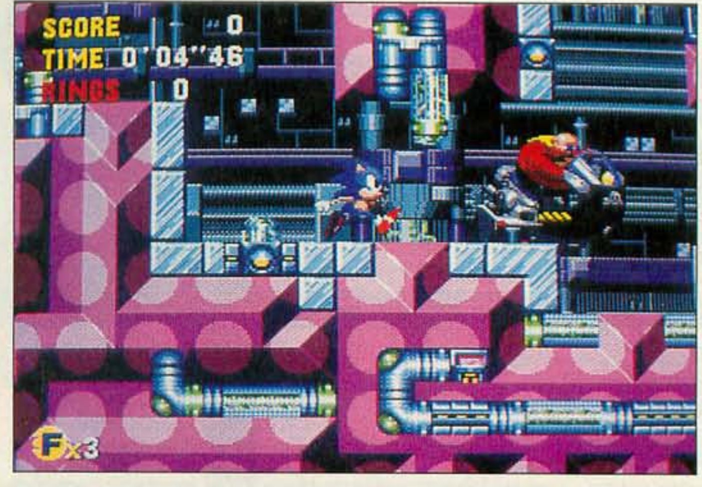
Spieletyp: Shoot'em Up (Vertikal-Scroller)
Hersteller: Compile
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark
81% Grafik
82% Musik
80% Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 79%

Redaktionswertung



Unter Wasser geht auch dem schnellsten Igel mit der Zeit die Puste aus. Dann wird es Zeit, nach Luftblasen Ausschau zu halten.



In jeder dritten Stage eines Levels taucht Dr. Robotnik mit irgendwelchen Teufelsmaschinen auf. Sonic macht ihm Beine.



Kanäle eignen sich prima zum Speedup für Zeitsprünge



In der 3D-Special Stage zerstört Sonic fliegende Untertassen



Im Maschinenbau-Level schrumpft Sonic zum Winzling



Jede Menge Flipperelemente im Future-Part des Levels

Video Games Classic

Hektik-Trick

Sonic CD

Wer die Abenteuer des flinken Igels auf Master System und Mega Drive kennt oder unseren ausführlichen Vorbericht gelesen hat (VG 11/93) dem müssen wir nicht mehr allzuviel erzählen. Umwerfend viel hat sich nämlich nicht geändert. Dr. Robotnik hält wie immer als böser Bube her, doch statt dem kleinen Fuchs Tails trifft der Igel diesmal Amy, seine in zartes Rosa gekleidete Herzdame. Sehr viel Zeit hat sie allerdings nicht, ihren Helden anzuhimmeln, denn bald taucht ein künstlicher Metall-Sonic auf und entführt die Kleine. Sonic spurtet los, um Amy zu retten und dem Doktor das Handwerk zu legen. Jedes Level gibt's in drei Versionen: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Dabei ändert sich die grafische Gestaltung, nicht aber der Aufbau. Sonic reist durch die Zeit, um die Erfindungen des Doktors in allen Zeitepochen unschädlich zu machen. Nebenher sammelt er fleißig Ringlein, denn wie immer braucht er 50 oder mehr, um in den Special-Stages am Schluß jedes Levels einen Zeitstein zu erobern. Der hindert den Doktor am Zeitreisen und ist für Euch Bedingung, um überhaupt weiterzukommen.



Sonic CD ist ein Feuerwerk der Sinne: Selten gab es in einem Spiel derart viele schreiend bunte Levels, selten fegte Segas Aushänge-Igel mit derart schwindelerregender Geschwindigkeit kreuz und quer über zwei, drei Bildschirme, der coole Tekkno-Sound schreit geradezu nach Anschluß der Stereo-Anlage. Natürlich muß man diese Art Spiel mögen. Noch mehr als gewohnt fordert *Sonic CD* äußerste Konzentration. Spielerisch gibt's kaum neue Impulse, sieht man einmal von den *Sonic-Spinball*-Einlagen ab. Ihr seid damit beschäftigt, Ringe zu sammeln, um die Special-Stages zu erreichen. Die CD-Version wirkt durch die zahlreichen Flipper-Elemente, Röhren und Tunnels zwar noch rasanter als ihre Vorgänger, allerdings könnt Ihr Sonic oft nicht beeinflussen, wenn er durch die Landschaft jagt. Special-Stages sind diesmal kein Zuckerl, sondern hartes Brot, um weiterzukommen. Sieht man einmal vom Sound und dem Trickfilm-Vorspann ab, könnte *Sonic CD* auch ein Modul sein – und zwar ein gestreckter Aufguß mit reichlich *Sonic-Spinball*-Elementen. Auch wenn Sonic nichts von seinem Charme verloren hat und sehr viel Spaß macht, von einer Revolution fürs Mega CD kann keine Rede sein. *hu*

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 100 Mark

86% Grafik
89% Musik
70% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

FLASHBACK

SONY IMAGESOFT

Rotoscope Graphiken,
die Videogame-Geschichte schreiben.
16 Meg voll ultimativer Animationen.

Delphine Software International

U.S. GOLD

JETZT ERHÄLTLICH AUF SUPER NINTENDO 16 Meg power

MEGA CD



Die tödlichen Piranha-Pudel sind fast so gefährlich wie die gefährlichen bayerischen Killer-Wolpertinger

Affentheater

Secret of Monkey Island

LucasArts-Adventures gehören bei PC-Besitzern schon lange zu den absoluten Favoriten. Jetzt dürfen sich auch Konsolen-Freaks auf diese äußerst witzigen Spiele freuen.

Euer Held heißt Guybrush Threepwood. Weil er so gerne ein echter, blutrünstiger Pirat werden möchte, ist er nach Melee Island gekommen. Im Gasthaus trifft er auf drei Freibeuter, die ihm drei Aufgaben stellen, durch deren Lösung er sich als würdiger Pirat erweisen soll. Ihr steuert Guybrush mit Hilfe eines Cursors über den Bildschirm. Alle wichtigen Gegenstände (und auch einige sinnlose) lassen sich ebenfalls direkt im Screen anklicken. Eure Ausrüstung wird in Inventar-Fenstern am unteren rechten Bildschirmrand gezeigt. Links daneben stehen neun Befehle, die Ihr ebenfalls mit dem Cursor anwählt. Die meisten Personen auf den Inseln sind gerne zu einem Gespräch bereit. In diesem Fall werden unter dem Spielfeld verschiedene Fragen und Antworten zur Verfügung gestellt. Je nachdem entstehen witzige oder informative Gespräche (der Hund im Gasthaus hat ein paar tierische Tips auf Lager). An bestimmten Stellen zeigen Euch animierte Zwischensequenzen, was andere Hauptpersonen bzw. -geister gerade treiben. Nach wichtigen Szenen im Spiel wird Euch ein vierstelliger Code gegeben, mit dem Ihr jederzeit Euer Spiel fortsetzen könnt. Gegenwärtig ist nur die US-Version erhältlich. Eine deutsche Fassung ist leider nicht geplant.









Der Fechtmeister hält dich für einen kompletten Idioten. Folgerichtig klettert Guybrush in die Kanone mit'm Topf auf'm Kopf.

Meine Meinung: super

Seit *Maniac Mansion* vor ungefähr sieben Jahren auf dem C64 veröffentlicht wurde und ich täglich ca. 17 Stunden davor verbrachte, bin ich ein überzeugter LucasArts-Fan. *Secret of Monkey Island* ist eines der besten PC-Spiele überhaupt. Die Mega-CD-Version ist in puncto Spielspaß identisch mit der Urfassung. Dieselben liebenswerten Charaktere, die gleiche witzige, chaotische Handlung wie beim Original. Leider sind die Ladezeiten beim Mega-CD nicht mit denen einer Festplatte zu vergleichen, teilweise lädt das Programm bis zu zehn Sekunden. Die Grafik kann natürlich nicht die 256 Farben einer VGA-Karte bieten, trotzdem haben die Entwickler viele stimmungsvolle Bilder geschaffen. Der Sound von der CD gehört zum Feinsten, was es auf dem Megadrive gibt. Die Steuerung mit dem Joypad ist bei weitem nicht so komfortabel wie mit einer Maus. Trotz der Mängel, die alle technisch bedingt sind, ist *Secret of Monkey Island* ein Muß für alle Adventure-Freunde unter den Mega-CD-Besitzern. *rz*

Spieletyp: Adventure

Hersteller: JVC
Testversion von: JVC
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: ? bis ?
Preis: ca. 130 Mark

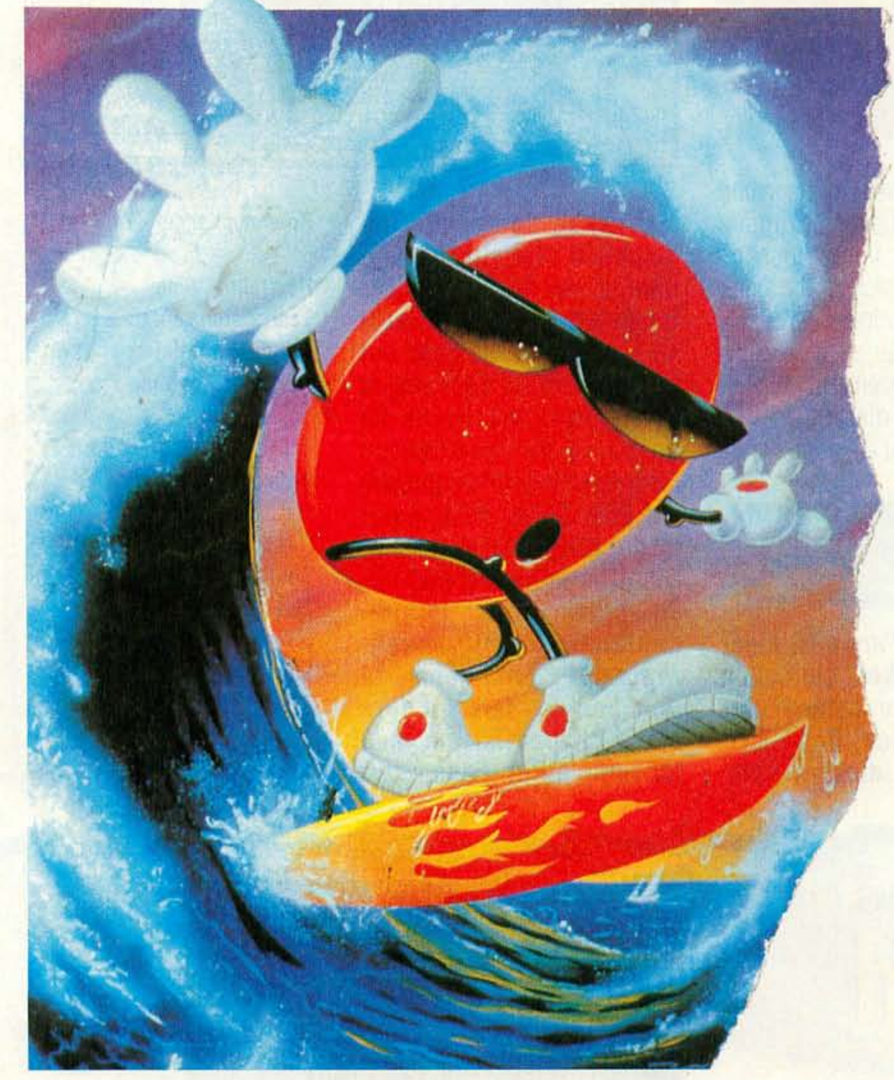
74%
Grafik
79%
Musik
40%
Soundeffekte



SPIEL-SPASS: 78%

Redaktionswertung

Get Cool!



Die Presse liebt ihn!

Das muß man einfach gespielt haben...
(TV Spielfilm 21/93)

Mit Cool Spot hat Virgin eines der besten und originellsten Jump&Runs der Videospielgeschichte geschaffen.
(Total! 11/93)

Cool Spot gehört in jede Spielesammlung!
(Maniac 11/93)

Ein Wahnsinns-Knüller!
(Sega Magazin 10/93)





Mit Cool Spot!

Endlich für Super Nintendo Entertainment System, Sega Mega Drive, Game Gear und Master System 2

Haltet Euch bereit! Cool Spot ist in der Stadt und er ist der coolste, gewiefteste und spielbarste Held der jemals auf einer Konsole gesichtet wurde. Was ist los? Cool Spots Freunde (sie werden alle Spots genannt) wurden gefangen und Cool Spot muß sie in 17 (!) atemberaubenden Leveln aus den Klauen des verrückten Wild Wicked Wily Will befreien. State-Of-The-Art-Grafiken, Spitzen-Animation die Maßstäbe setzen wird und... yeah echt coole Musik machen dieses Spiel zu einem Muß für jeden Konsolenbesitzer (und zu einem Grund für jeden anderen, sich eine Konsole zu kaufen).

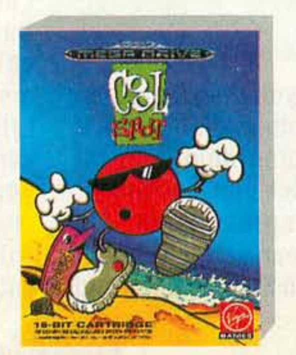




VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GMBH
Borselstraße 16b • 22765 Hamburg











VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT DEUTSCHLAND GMBH

MEGA CD

Schon wieder Jaffar

Prince of Persia

Jaffar ist wahrhaft ein vielbeschäftigter Mann. In *Prince of Persia* hat der böse Großwesir Euren Helden ins Verlies gesteckt und die schöne Tochter des Sultans eingesperrt (Wie Ihr sicherlich wißt, hat er außerdem später die Rolle des bösen Wesirs in *Aladdin* überzeugend gespielt). Ihr sollt innerhalb einer Stunde aus dem Kerker entkommen und die Prinzessin befreien. Zu Beginn müßt Ihr Euch einen Säbel besorgen, um die Schergen des Wesirs auszuschalten. Überall warten gefährliche Fallen, die beim kleinsten Fehler zuschlagen. Euer Held kann laufen, auf Zehenspitzen gehen, springen und sich an Mauervorsprüngen hochziehen. Verschlossene Türen lassen sich durch unter Bodenplatten versteckte Schalter öffnen. Jeder allzu tiefe Fall kostet den Prinzen wertvolle Lebensenergie, die am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.



Prince of Persia ist einer jener Klassiker, die schon auf fast jedem System umgesetzt wurden. Das Faszinierende an diesem Spiel war schon immer die unglaublich realistische Animation der Spielfigur. Die Mega-CD-Version braucht sich in diesem Punkt vor keiner anderen Fassung zu verstecken. Die Grafik ist aufgrund der geringeren Farbpalette nicht so gut wie auf dem Super NES, dafür ist der CD-Sound exzellent. Die orientalischen Melodien sorgen für richtig morgenländische Stimmung. *Prince of Persia* gehört zu den besten Spielen fürs Mega-CD und ist ein Muß für Jump'n'Run-Fans. *rz*



Jetzt bloß nicht loslassen, denn weiter unten blitzen scharfe Schwerter, die Euch bei der geringsten Berührung durchbohren

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Victor
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

72% Grafik
77% Musik
63% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 77%

Redaktionswertung

MEGA CD

Um jeden Preis

Wolfchild

Als weiteres Glied in der Kette der *Wolfchild*-Umsetzungen ist nun das Mega CD dran. Die Story zum Spiel bleibt dieselbe: Wissenschaftler wird entführt, Sohnemann schreitet mit der Erfindung des Vaters zur Befreiung. Erreicht Ihr in dem Action-Jump'n'Run eine bestimmte Menge an Lebensenergie (durch Auflesen von Extras), mutiert Ihr zum Wolfsmenschen und könnt statt simpler Fausthiebe nun Energiebälle austeilen. Je nach vorher gefundenem Extra variiert der Schuß in Durchschlagskraft und Flugbahn. Verliert Ihr durch Feindkontakt zu viel Energie, werdet Ihr wieder Mensch und alle Vorzüge der Mutation, sprich Extrawaffen und deren Reichweite, sind verloren. Allein die begrenzten Smartbombs funktionieren auch, wenn Ihr in Menschengestalt durch den Level turnt. Im Vergleich zu anderen Versionen wurden die Levels leicht umgestaltet und verlängert. Durch eine höhere Geschwindigkeit von Feinden und deren Geschossen wurde auch der Schwierigkeitsgrad angehoben.



Auch wenn der Spielfluß etwas flotter abläuft, bleibt *Wolfchild* auf dem Mega CD spielerisch nichts anderes, als beispielsweise die Game Gear-Version. Durch die vielen Stolperfallen und sonstigen unfairen Stellen ist auch die umfangreichste Ausgabe des Amiga-Klassikers mäßig spielbar und wenig motivierend. Spätestens bei den im Boden verborgenen Schnappfallen des zweiten Levels verläßt Euch die Lust am Spiel. Durch die vergrößerten Levels kommt nicht etwa mehr Freude auf, die Mittelmäßigkeit des Spiels wird nur in die Länge gezogen. "Durchbeißer" kommen auf Ihre Kosten, wer auf Unterhaltung hofft, wird enttäuscht. *jb*



Schlechte Unterhaltung für gutes Geld? Wolfchild könnt Ihr Euch auf allen Systemen sparen.

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Virgin
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continues

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

61% Grafik
68% Musik
57% Soundeffekte

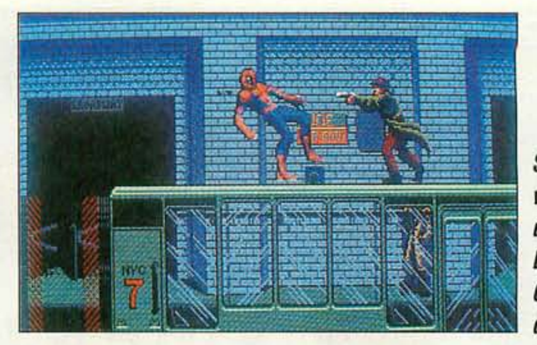
SPIEL-SPASS: 65%

Redaktionswertung

Arachnophobie

Spiderman vs. Kingpin

Na also! Jetzt treibt Spidey auch auf Segas CD-Schleuder sein Unwesen. In einer stimmungsvollen Zeichentricksequenz verunglimpft der Oberbösewicht Kingpin mal wieder das brave Krabbeltier durch eine denunzierende Message via Fernsehen. Spiderman soll New York mit einer Bombe atomar verseuchen wollen. Deshalb setzt der Marvel-Schurke 500 000 $ Belohnung für die Ergreifung des Humano-Insekts aus. Dies hat zur Folge, daß Spidey nicht nur gegen die bekannten Heckenschützen und Bosse wie Octopus, Lizard oder Hobgoblin (haben offenbar neun Leben, treten sie doch in jedem *Spiderman*-Modul auf den Plan), sondern auch gegen sämtliche Gesetzeshüter der Stadt antreten muß. Zur standesgemäßen Verteidigung stehen Euch neben der Webflüssigkeit, die zum Werfen und Hangeln benutzt werden kann, auch eine Reihe von Tricks zur Verfügung: Ihr klebt an Decken oder schwingt Euch à la Tarzan an einer Spinnfadenliane (mit unsichtbarem Aufhängepunkt) durch den ausladenden Großstadtdschungel und verteilt nebenbei Kicks und Schläge.



Super Intro, wenig Grafik und spielerische Langeweile: Die CD-Version folgt den Modulen.



Bei der CD verhält sich's genauso wie mit allen anderen *Spiderman*-Spielen: Für Fans der Kultfigur interessant, für alle anderen überflüssig. Das opulente Intro begeistert, der Rest des Netzvergnügens ist spielerische Schmalspurkost. Ihr rennt durch immer ähnliche Levels und verprügelt dieselben Sprites. Treue Fans dürfen trotzdem probespielen. rk

Spieletyp: Action Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

57% Grafik
70% Musik
42% Soundeffekte



SPIEL-SPASS: 56%

Redaktionswertung

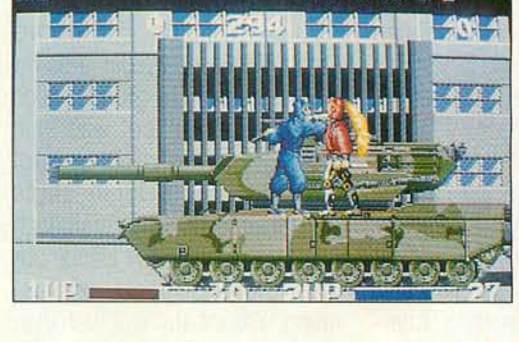
Harakiri

Ninja Warriors

Eifrigen Spielhallenbesuchern ist dieser Titel aufgrund seiner spektakulären Verpackung sicher noch in Erinnerung geblieben: Anno 1988 machte der geradlinige Automat, dessen Spielfläche aus zwei zusammengeschalteten Monitoren bestand, erstmals die Markstücke unter den Actionbegeisterten in Strömen locker. Das Spielprinzip ist paradoxerweise alles andere als einfallsreich: Ihr rennt alleine oder im Duo von links nach rechts und schlitzt gegnerische Ninjas, MG-Schützen, Hunde und andere Wichte auf, oder schießt Euch mit den begrenzten Shurikens auf sie ein. Ab und zu tauchen dann noch dickere Kaliber wie Panzer auf, die Ihr in mühsamer Kleinstarbeit in ihre Bestandteile zerlegen müßt.



Oh, mein Gott! Was ist nur in den renomierten Hersteller Taito (*Darius, Special criminal Investigation*) gefahren, diese Version unter die Leute zu streuen? Die Grafiken sind derart einfallslos und farbarm, daß selbst Master-System-Besitzer davor Reißaus nehmen. Über Soundeffekte und Musik spreche ich lieber erst gar nicht. Im Zwei-Spieler-Mode krabbelt der langsamere Ninja immer mühsam hinter dem Führenden her und hat gegen die Meuchelmörder von hinten kaum eine Chance. Als Präsident von Taito würde ich denjenigen, der die Herausgabe dieses zum Himmel schreienden Schrotts veranlaßt hat, persönlich zur Rechenschaft ziehen! rk



Ducken, laufen, schlagen, hopsen – mehr ist spielerisch nicht drin. Dazu Magergrafik, nein danke!

Spieletyp: Action
Hersteller: Taito
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark

23% Grafik
39% Musik
40% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 19%

Redaktionswertung

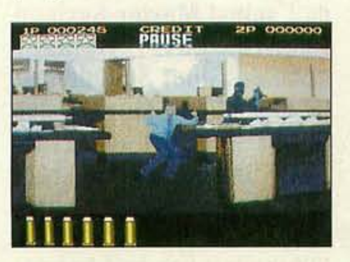
MEGA CD



Chinatown ist ein gefährliches Pflaster: Überall feuern Schlitzaugen auf Euch

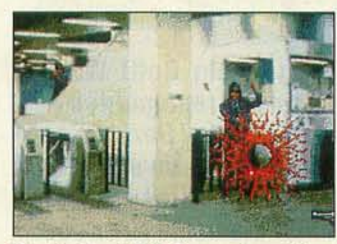
Großstadt-Dschungel
Lethal Enforcers

Konami USA hat sich durchgerungen, einen der brutalsten Arcade-Automaten der letzten Zeit auf Mega-CD umzusetzen. Mit der mitgelieferten Plastik-Magnum ballert Ihr als Cop in Realfilmsequenzen auf digitalisierte Gangster-Sprites. Vor der Jagd justiert Ihr die Genauigkeit Eurer Knarre auf einer Zielscheibe. Die Ganoven suchen Unterschlupf in Bankgebäuden, Flughäfen, Chemie-Fabriken und in China-Town. Analog zu *Operation Wolf* nehmt Ihr die MG-bestückten Fieslinge ins Visier und ballert, bis Eure Kanone raucht. Anfangs startet Ihr Eure Aktion 'Galgenvögel aus der Stadt' noch mit einer ziemlich mickrigen sechsschüssigen Bleispritze. Im weiteren Spielverlauf tauchen dann Magnums, Schnellfeuerpistolen, Maschinengewehre, Pump-Guns und andere halbautomatische Waffen auf, die Ihr durch Abschießen in Gewahrsam nehmt und prompt einsetzt. Habt Ihr ein Magazin leergefeuert, ladet Ihr Euer 'Law and Order'-Hilfsorgan durch einen Schuß abseits des Bildschirms oder Monitors wieder auf. Ihr solltet aber nicht grundsätzlich auf alles schießen, was sich bewegt: Urplötzlich springt manchmal eine verängstigte Geisel hinter einem Schreibtisch hervor und flitzt, die Hände vor dem Kopf verschränkt, gen Ausgang. Räumt Ihr wohlbehalten (nach dem fünften Treffer ist's um Euch geschehen) genug Terroristen aus dem Weg, warten mächtige Endgegner. Einer beharkt Euch beispielsweise mit seiner Panzerfaust aus einem fahrenden Lastwagen. Spielt Ihr zu zweit, muß der andere Spieler mit einem Joypad vorlieb nehmen oder eine zweite Knarre nachbestellen. Diese Brutalo-Orgie wird voraussichtlich nie offiziell in Deutschland erscheinen, da sie bereits in den Staaten erst ab 17 empfohlen wird (das mag was heißen: *Mortal Kombat* wird auf Dreizehnjährige losgelassen!)









Alarmstufe Rot: Terroristen in allen Stadtteilen! Mit der sechsschüssigen Magnum oben links räumt Ihr gnadenlos auf.



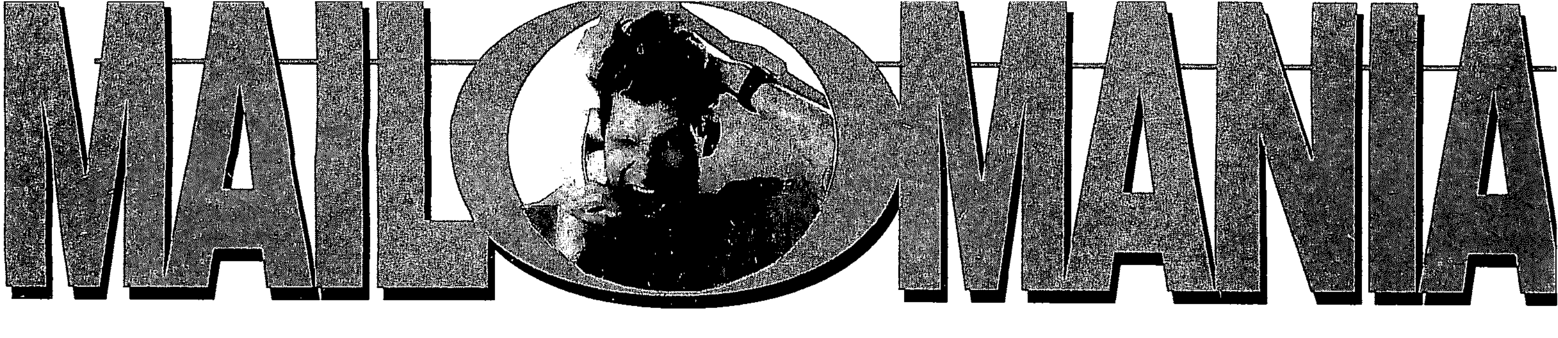
Kurzfristig ist die Brutalo-Ballerei ganz unterhaltend, aber bei zweimaligem Hinsehen fallen mir als altem Spielhallenveteranen dann einige Schludrigkeiten und Bugs ins Auge. Da es sich um Realfilme handelt, konntet Ihr am Automaten auch Scheiben und (Glas)-Türen zerschießen, in der CD-Version nicht mehr. Zudem schafft das Mega-CD die für einen Film erforderlichen 24 Bilder pro Sekunde nicht und kann nur mit kümmerlichen 64 Farben gleichzeitig aufwarten. Daraus folgt, daß die Kino-Streifen des Automaten hier recht klobig und zerhackt erscheinen. Zudem nervt es entsetzlich, gewisse Levels unendlich oft spielen zu müssen, wenn Ihr zu viele Schüsse verballert (kümmerliches Polizei-Budget, was?) oder friedliche Bürger in Schweizer Käse verwandelt. Hardcore-Rambos und Fans des Automaten können dennoch mit dem Import liebäugeln. *rk*

Spieletyp: Baller-Action
Hersteller: Konami
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, beiliegende Pistole
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 160 Mark

59% Grafik
72% Musik
56% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 63%

Redaktionswertung



Hallo Freaks, da sind wir wieder mit dem großen Echo, Echo, Echo. Eine Menge von Euch scheint sich Gedanken zu machen, wohin die Reise geht, konsolentechnisch gesehen. Wir auch...

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion
VIDEO GAMES
MAIL-O-MANIA
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar/München

Feiner Unterschied

Könnt Ihr mir sagen, warum die *deutsch*sprachigen Spiele im Vergleich zu amerikanischen oder japanischen Titeln immer ein wenig verändert werden?

Roman Binder, CH-Henau

Was nach Meinung der Gesetzgeber in Japan oder Amerika für Jugendliche akzeptabel ist, gefällt den Deutschen noch lange nicht. *Wolfenstein 3D* z. B. ist nur in Deutschland indiziert. Spielhallen in den USA und Japan sind für jedermann zugänglich, in Deutschland sind sie es erst ab 18. Oft sind der BPS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) Spiele zu gewaltverherrlichend oder diskriminierend. Um eine Indizierung oder auch nur einen negativen Ruf erst gar nicht zu riskieren, passen die Hersteller ihre Spiele vorab an die landesüblichen Moralvorstellungen an oder bringen sie erst gar nicht auf den Markt. In *Probotector* z. B. gibt's statt Menschen Kampfroboter, in *Zombies* fehlt der Kamerad mit der Kettensäge, *Mortal Kombat* wurde bekanntlich entschärft. Kein Mensch stört sich in Japan daran, wenn der böse Bube immer ein Neger ist, Amerikaner und Europäer empfinden das als diskriminierend. Änderungen (teilweise belanglose) kommen auch dann vor,

wenn der deutsche Product-Manager schlicht und einfach der Meinung ist, ein Spiel ließe sich mit kleinen Schönheitskorrekturen besser verkaufen.

Zukunftsmusik

Testet Ihr eigentlich auch Spiele für das Amiga CD32 und das Panasonic 3DO?

Christian Sattler, Speyer

Grundsätzlich probieren wir alles aus, was uns in die Finger kommt. Was wir allerdings wann wie umfangreich besprechen, entscheiden wir nach folgenden Kriterien: 1. Wie verbreitet ist die Hardware? Exoten haben natürlich wenig Chancen, im Monat mehr als zwei Seiten zu erhalten. 2. Wieviele Spiele erscheinen jeden Monat? Beim Atari Lynx beispielsweise haben wir zurückgesteckt, obwohl immer noch regelmäßig Spiele erscheinen, die wir auch testen. Falls der Platz jedoch nicht für alle neuen Spiele reicht, geben wir Titeln für die am meisten verbreiteten Konsolen den Vorzug. Eines jedenfalls ist klar: Bei der Flut neuer Geräte, die für die nächsten beiden Jahre zu erwarten sind, seid Ihr mit einem Multiformatheft wie VIDEO GAMES mit Sicherheit gut beraten. Wir verpassen nämlich keinen Trend, auch wenn wir aus Platzgründen selten so umfangreich berichten können, wie wir gerne würden.

Haben Panasonics 3DO und Sanyos 3DO gleiche Qualitäten? Lohnt es sich, auf Konsolen wie 3DO, Jaguar, 32Bit-Engine, Sega Saturn oder Project Reality zu warten?

Ronny Blumrodt, Radeberg

Panasonics und Sanyos Geräte sind hardwaretechnisch identisch, nur das Design unterscheidet sich. Die 3DO-Company *stellt* selbst nichts her, weder Hard- noch Software, sie dealt nur mit Konzepten. Wie sein 3DO letztendlich aussieht, darf jeder Lizenznehmer selbst bestimmen. Wird das 3DO erfolgreich, werden sicher noch mehr Hersteller nachziehen - jeder mit eigenem Design.

Warten auf neue Maschinen? Derzeit kommen so viele neue Konzepte auf den Markt, daß kaum abzuschätzen ist, wohin sich die Szene entwickelt. Die Zeiten der Alleinherrschaft sind jedenfalls vorbei. Unser Tip: Erstmal weiter auf 16 Bit spielen, abwarten, beobachten. Viele neue Geräte sind zwar faszinierend, sie werden die Szene mit Sicherheit revolutionieren. Aber sie sind derzeit noch viel zu teuer und die Spiele sind noch nicht spektakulär genug. Oder es gibt zuwenig davon.

Streetfighter

Was sollte die beknackte Frage nach *Streetfighter I?* Weiß doch jedes Kind, daß das ein Automat war!

Volker Jost, Selters

Ich konnte es kaum glauben, als ich die letzte VIDEO GAMES las. Streetfighter I ein billiger Automat? Falsch geraten! Vor etwa sechs Jahren gab es *Streetfighter* auf dem C64. **Carsten Loeper, Mölln**

Richtig geraten! Nur war der Automat früher da. Ätsch!



Was bitte ist Sega TV?

Michael Brake, Oldenburg

Sega TV ist nicht mehr und nicht weniger als die neueste Werbekampagne von Sega. Listigerweise handelt es sich dabei nicht um eine richtige Sendung, auch wenn der Werbeclip

so gestaltet ist. Ob vielleicht dennoch ein echtes TV-Magazin geplant ist, wollte Sega weder bestätigen noch dementieren. Ich freu' mich schon auf die Gerüchteküche...

zu teuer

He, Ihr Übergeschnappten! Ich bin ein kleiner und vor allem *armer* Käufer Eurer Zeitung. Eine Erhöhung von 90 Pfennig kann ich mir auf Dauer nicht leisten! Merten Schmidt, Glückstadt

Da habt Ihr wieder mal zugeschlagen, aber im negativen Sinn! Ich werde mir noch Heft 12 kaufen, um den Jahrgang komplett zu haben, dann ist Schluß. Es gibt billigere Videospielzeitschriften!

Pierre Wolf, Bochum

Den Preis von DM 5,80 halte ich für genau richtig angesetzt – dafür seid Ihr ja auch mit Abstand die dickste Videospielzeitschrift.

Stefan Lüdde, Haldensleben

Die Preiserhöhung gefällt der Redaktion auch nicht. Ihr hättet mich mal bei der Verlagsleitung erleben sollen! Es gibt halt ein paar Dinge, die können wir nicht selbst entscheiden. Zu unserer Verteidigung: Immerhin wird dadurch sichergestellt, daß VIDEO GAMES weiterhin in gewohnter Qualität erscheint und wir Schritt für Schritt an Verbesserungen basteln können - egal ob Papier, Dienstreisen oder sonstwas teurer wird (schwacher Trost?). Was die viel billigere Konkurrenz angeht? Nun, erstmal gibt's kaum billigere Konkurrenz. Außerdem hoffen wir natürlich, daß Ihr nach ausgiebigem Querlesen feststellt, daß die Konkurrenz nicht nur preislich billiger ausfällt und VIDEO GAMES den neuen Preis wert ist (flöt, flöt)...

Warum so viel Werbung? In der VIDEO GAMES 11/93 wurden rund 50 von 140 Seiten mit Werbung bekleckert. Geht es nicht ohne Werbung zu einem höheren Preis? Wenn das nicht machbar ist, könnt Ihr die Werbung dann nicht in einen besonderen Teil verfrachten?

Martin Müller, Bad Säckingen

Was des einen Freud, ist des andern Leid: Viele Videospielfans studieren die Werbung im Heft genauso aufmerksam wie den redaktionellen Teil. Das gehört einfach mit zur Kaufinformation, weil sie beispielsweise Preise vergleichen können. Je mehr Werbung im Vergleich zur Konkurrenz in einem Magazin ist, desto wichtiger ist es in den Augen der Spielindustrie (hängt natürlich von der verkauften Auflage ab). Je wichtiger es aber ist, desto aktueller kann es sein, weil die Industrie es z. B. besonders aufmerksam mit Testmustern beliefert. Was die Position der Anzeigen angeht, können wir nicht *allzuviel machen*: Jeder Anzeigenkunde darf innerhalb gewisser Spielregeln Plazierungswünsche äußern. Verständlich, daß niemand Geld dafür ausgibt, mit einem möglicherweise preiswerteren Konkurrenten auf derselben Seite im Heft zu landen...

Zelda

Ich möchte mir das Game-Boy-Spiel *Link's Awakening* zulegen. Bei einem Versender habe ich ein Spiel gesehen, das *Zelda* heißt. Ich weiß nur, daß es sich um einen US-Import handelt.

Ist es *Link's Awakening*? Wieviele Zelda-Adventures gibt es für den Game Boy?

Thomas Schmidt, Leutkirch

Du hast richtig vermutet: *Zelda* und *Link's Awakening* sind identisch. Mittlerweile gibt es allerdings auch die offizielle deutsche Version. Es ist das einzige Zelda-Adventure für den Game Boy. Eine weitere Folge ist bis jetzt nicht geplant.

Schlamperei

In Euren Wertungskästen sind die Prozentbalken für Grafik, Musik und Soundeffekte in letzter Zeit fast immer falsch. Ganz schön beknackt oder? Liegt das an Eurem hochgeliebten DTP?

Konstantin Glombek, Wesseling

'Tschulligung! Der Fehler liegt am Produktionsablauf. Was aber nicht heißt, daß wir's in Zukunft nicht auch richtig machen könnten. Manchmal tragen wir unsere Balken eben als Brett vorm Kopf. Aber wir üben bereits heftig Klicken mit der Maustaste, hihi...

Wertungen

Da könnt Ihr erzählen, was Ihr wollt, es gibt einfach immer wieder Beispiele in VIDEO GAMES, wo Ihr Spiele auf dem Super Nintendo höher bewertet als auf dem Mega Drive – egal ob mit Absicht oder ungewollt. Wie war das z. B. mit *Cool Spot*? Die Mega-Drive-Version habt Ihr in Ausgabe 7/93 mit 79 Prozent getestet, die spielerisch, grafisch und soundmäßig absolut identische Super-Nintendo-Version bekommt aber 81 Prozent Spielspaß und einen Classic. Das ist nicht fair!

Markus Szbrezny, Munderkingen

Damals waren wir ein klein wenig zu kritisch. Auch die Mega-Drive-Version hätte ohne weiteres einen Classic und die gleiche Wertung von 81 Prozent verdient, denn sie ist spielerisch tatsächlich gleichwertig. Würden wir heute nochmals eine Wertung für Cool Spot Mega Drive vergeben, würde auch diese Version 81 Prozent und einen Classic erhalten. Ähnlich ist das auch bei *Streetfighter II* in der Super-Nintendo-Turbo-Version und der offiziellen Mega-Drive-Version: beide Spiele sind spielspaßtechnisch gesehen gleichwertig. Es macht jedoch wenig Sinn, eine Wertung nachträglich zu korrigieren, weil das Kind ja längst in den Brunnen gefallen ist. Nachwertungen bringen überhaupt nichts. Sie verwirren und schaffen nur böses Blut: Fallen sie besser aus, heißt es "Ihr habt Euch ja nur vom Hersteller beeinflussen lassen", werten wir nachträglich schlechter, gibt's ein großes Wehklagen. Meist sind es ohnehin nur einige Prozent - nichts, was unsere Wertschätzung eines Spiels wirklich grundsätzlich ändern würde. Mal ehrlich: Auch dem kompetentesten Team wird es passieren, daß ein Titel nach bestem Gewissen gewertet wird – und die Redaktion zwei Monate später anderer Meinung ist (natürlich in Grenzen). Wir sind jedenfalls so ehrlich und geben das zu. Um Tests wirklich perfekt zu machen, wären eigentlich echte Langzeittests nötig. Und daß sowas unrealistisch ist, wißt Ihr selbst am besten. Anders ist es bei Druckfehlern: Da müssen wir sogar korrigieren. So ist Euch sicherlich aufgefallen, daß sowohl die Super-Nintendo- wie die Mega-Drive-Version von *Mortal Kombat* 80 Prozent erhalten hat, obwohl sich beide Versionen qualitativ sichtbar unterscheiden. Die Super-Nintendo-Version hatten wir mit 84 Prozent gewertet, gedruckt wurden fälschlicherweise nur 80. Deshalb auch die Differenz zwischen unserer Wertungsliste und dem gedruckten Test.

Interface Rat & Tat

Gerade am, in der letzten Ausgabe angesprochenen, Super-Nintendo-Umbau besteht anscheinend reges Interesse. Kann man das nicht selber machen? Lohnt sich's? Taugt's was? Dem allgemeinen Trend folgend, erwarten immer mehr Videospieler immer mehr für immer weniger Geld. Existiert das Ultra-Joypad für unter 20 Mark?

DEUTSCHES ACTION REPLAY

**Ihr habt zwar schon viele Fragen zu dem Thema beantwortet, ich habe aber trotzdem noch eine zum Action Replay Pro:
Läuft die deutsche Version von *Starwing* mit der deutschen Ausgabe des Action Replay Pro?** Dragan Illic, Basel

Es gibt keine "deutsche Version" des Action Replay Pro. Das Schummelmodul ist weltweit gleich. Deshalb läuft auch das deutsche *Starwing* nicht mit einem in Deutschland gekauften Action Replay Pro. Für weitere Anfragen zum Thema "Action Replay" steht Euch übrigens die Hotline von Dataflash (Nummer: siehe Anzeige) gerne zur Verfügung.

SNES-UMBAU. DIE ZWEITE

Ich habe ein deutsches Super Nintendo und würde gerne japanische und amerikanische Module spielen. Verschiedene Händler bieten einen 50-60 Hz-Umbau an, mit dem dies möglich sein soll. Außerdem soll durch die "60 Hz-Beschleunigung" jedes Spiel (egal, ob US, Japan oder deutsch) um 20% schneller werden. Allerdings muß man sein Super Nintendo einschicken (was mir gar nicht so recht ist) oder den Umbau selbst vornehmen. Da in der Anzeige jedoch "Nur für Bastler" steht, habe ich so meine Zweifel. Was ist an der Sache dran, was muß ich wissen? Stefan Reisinger, Vagen

Wie in der letzten Ausgabe schon kurz angeschnitten, wird beim Super-Nintendo-Umbau ein zusätzliches IC und ein Umschalter eingebaut. Daß alle Spiele schneller werden, halte ich für ein Gerücht. Lediglich deutsche Module, die so umprogrammiert wurden, daß sie auf der "langsameren" Konsole genauso schnell laufen, wie die Importversionen auf dem Super Famicom oder dem Super NES, werden durch den Umbau schneller. Dem durchschnittlichen Videospieler kann ich vom eigenhändigen Umbau eigentlich nur abraten. Da die Grundplatine des Super Nintendos in SMD (winzigkleine Bauteile) aufgebaut ist, ist zum sachgemäßen (und damit sicheren) Löten ein Speziallötkolben und spezielles Lötzinn nötig (mal abgesehen von einer sehr ruhigen Hand). Nur gut ausgestattete und geübte Elektroniker kommen mit dem Umbau zurecht. Bis jetzt ist uns noch kein Modul untergekommen, das auf einem umgebauten Super Nintendo nicht läuft. Obwohl auch der von den Händlern ausgeführte Umbau keineswegs professionell zu nennen ist, funktioniert die Geschichte einwandfrei (falls nicht, übernimmt der Händler die Nachbesserung). Fazit: Lieber umbauen lassen, als selbst das Risiko eines Defekts zu tragen.

Übrigens: Schaltet Ihr das Super Nintendo auf 60 Hz um, muß auch der Fernseher (oder Monitor) 60-Hz-tauglich sein. Sonst kann es vorkommen, daß das Bild "durchläuft" und in Schwarzweiß wiedergegeben wird. Bei Zweifeln, ob Euer Gerät 60-Hz-tauglich ist, wendet Euch bitte an das nächste Fernsehgeschäft, wir kennen die Features der ganzen Geräte nicht auswendig.

OUTING

Im Moment habe ich keine Konsole, möchte mir jedoch bald eine zulegen. Super Nintendo und Neo Geo gefallen mir am besten. Aber auch diese beiden Konsolen werden irgendwann out sein, oder? Lohnt es sich, auf ein SNK-CD-ROM oder die neue Nintendo-Konsole zu warten? Da ich ein großer Fan von Prügelspielen bin, würde mich interessieren, ob es auf CD auch so gute Prügelspiele geben wird, wie zum Beispiel auf dem Neo Geo. Mario Bendig, Hamburg

Jede Konsole wird irgendwann "out" sein. Passionierte Videospieler müssen immer wieder tief in die Tasche greifen, um "up to date" zu sein. Allerdings macht sich bei vielen Konsolenfreunden inzwischen ein Nostalgieempfinden breit. Gerade die alten Konsolen wie Vectrex, Coleco Vision oder Pong-Geräte, werden auf dem Gebrauchtgeräte-Markt zu hohen Preisen gehandelt.

Es macht im Augenblick kaum Sinn, auf die angekündigten Geräte wie Nintendos "Project Reality", Segas "Saturn", Ataris "Jaguar" oder Panasonics "3DO" zu warten. Ist das Gerät bereits auf dem Markt, fehlen meist die Top-Titel, die einen Kauf lohnenswert machen. Ist die eine neue Konsole endlich fertig, ist das nächstbessere System schon wieder angekündigt und man muß sich wieder fragen, ob sich das Warten lohnt. Gerade für finanziell schwache Konsolen-Freaks empfiehlt es sich immer Bewährtes zu kaufen. Kommt eine neue Konsole auf den Markt, purzeln die Preise für "alte" Geräte meist schnell in den "Preiswert"-Bereich. Auch das Spieleangebot ist bei nicht gerade topaktuellen System immer groß genug für jeden Geschmack.

Das CD-ROM fürs Neo Geo ist leider immer noch ein Gerücht. Wünschenswert wäre so ein Laufwerk aufgrund der immens hohen Modulpreise allemal.

RAT & TAT INTERFACE

JOYPAD-CRASH

Ich besitze ein Super Nintendo mit zwei Controllern. Leider sind inzwischen beide kaputt. Die Links-Rechts-Tasten sind angeknackst und funktionieren nur noch alle Jubeljahre. Könnt Ihr mir ein Joypad empfehlen, das preiswerter und robuster ist, als die Original-Controller? C. Schäpe, Uedem

Scheinst ein kräftiges Kerlchen zu sein, wie? Nach wie vor sind die Nintendo-Joypads das stabilste, was es auf dem Markt gibt. Klar, daß jeder etwas will, das billiger und besser ist als das Original. Abgesehen von den Zusatz-Features wie Dauerfeuer oder Zeitlupe, die andere Joypads aufweisen, ist auch das Handling anders. Gerade, wenn man zigtausend Zockerstunden mit dem Original-Joypad verbracht hat, kommt einem das Spielgefühl mit einem Austausch-Controller schlechter vor. Wir haben schon viele Joypads ausprobiert, die Redaktion schwört jedoch immer noch auf das Original! Falls Du Dir dennoch ein anderes Joypad kaufen möchtest, wäre ein kurzes Probespielen mit dem neuen Controller ideal. Die Preise für ein Nicht-Nintendo-Joypad schwanken je nach Qualität und Ausstattung zwischen 25 und 70 Mark.

MEGA DRIVE UND CD

Ich habe mir vor einem halben Jahr ein Mega Drive gekauft. Nun überlege ich, ob ich mir ein CD-ROM zulegen soll. Kann man dazu auch noch das Mega CD 1 kaufen? Ray Wallmuth, Rustow

Falls Du ein Import-Mega-Drive hast, kannst Du Dir ein Mega CD 1 zulegen (über einen Importhändler). Besitzt Du die deutsche Konsole, solltest Du lieber zum Mega CD 2 greifen. Grundsätzlich sind das deutsche Mega Drive und jede Version des Mega CD 1 nicht kompatibel. Abhilfe schafft hier nur ein Umbau des Mega Drives. Der zweite Punkt, den Du berücksichtigen solltest, ist, ob Du auch Import-CDs spielen willst. Importierte CDs laufen nicht auf einem deutschen System. Hier schafft jedoch der, von Dataflash angebotene CDX-Adapter Abhilfe.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion



Postfach 1304
85531 Haar / München

COMICS MODUL

Folge 6: Auf dem Weg nach Segastopol erreichen Alex, Bruno und die Hero-Ninja-Teenage-Turkeys (oder waren das jetzt die Mutant-Hero-Ninjas?) eine Oase mit riesigen Diamanten, Seen voller Bier und willigen Hennen (also all dem, was es in der Redaktion der Video-Games NICHT gibt). Mitten in der Nacht schleichen sich seltsame Gestalten an die schlafende Truppe heran heran...













UND JETZT RAUS DAMIT: WER SEID IHR, WAS WOLLT IHR, UND WARUM?







LEGT DIESE KERLE IN KETTEN UND BAUT DIE FALLE MIT DEN PLASTIKDIAMANTEN UND DEM DÜNNBIER WIEDER AUF!











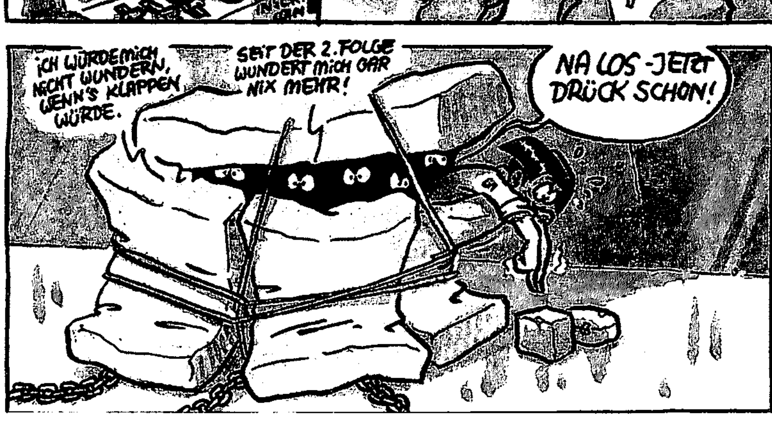














Ihr findet das alles unwahrscheinlich? Ich auch, aber auf mich hört ja mal wieder keiner! Lassen wir uns also überraschen, wie's diesmal weitergeht. Wird der Walker explodieren und ist das das Ende der VIDEO-GAMES-Gang? Oder kommt mal wieder alles ganz anders, als Ihr es euch in euren wildesten Träumen vorstellen könnt? Wie der Kaiser sagt: Schaun mer mal!



Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

Sollten beim weihnachtlichen Bescherungssegen ein paar Gaben in Modulform für Euch abgefallen sein, so sucht Ihr sicher schon wieder händeringend nach Hilfen, die Euch Euer Abenteuer wohlbehütet zu Ende führen lassen. Wenn Ihr in Eurer Verzweiflung selbst fündig geworden seid, dann laßt's mich wissen. "Rookies" und Faule bedienen sich aus unserem Fundus. Ansonsten ein frohes Neues, Euer

J. Hausdaniels

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden Teilnahmebedingungen beachtet, erspart uns unnötige Arbeit.

1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Mickey Mouse* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

7. Bitte Tips nicht per Fax, sondern *ausschließlich* per Post einsenden.

Unsere Adresse (neue Postleitzahl beachten!):

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

Shining Force (Mega Drive)

Lars Wunsch und Nils Täger aus Neustrelitz sind Waffenbrüder und durchkämpften mit einer Engelsgeduld das umfangreiche Rollenspiel-Epos.

Chapter 1:

Nachdem Eure Übungsstunden mit Lord Varius beendet sind, geht in die Kirche und sprecht mit Lowe. Habt Ihr ihn gründlich ausgehorcht, geht zurück zu Varius und sprecht mit ihm. Nun erscheint ein Diener des Königs. Folgt ihnen und Lowe wird Euch aus der Kirche lassen. Geht nun zum König und haut ihn mal wegen der Geschichte mit Lord Varius an. Nachdem Ihr ein wenig geplaudert habt und eine Frage mit "Ja" beantwortet habt, geht zurück in die Stadt und wartet ab, was passiert ... Ist es passiert? Ja? Gut! Dann geht jetzt zurück zum König und holt Euch Euer "Money" und eine Information. Nun solltet Ihr die Stadt verlassen und Euch zum ersten Fight "kutschieren" lassen. Wenn Ihr wollt, daß sich gleich ein neuer Mitstreiter zu Euch gesellt, dann brecht den Kampf so schnell wie möglich ab, indem Ihr mit der Hauptfigur das Kampffeld nach unten hin verlaßt. Nun geht Ihr in das rote Haus (östlich von der Burg) und benutzt den Weg links am Haus entlang. Sprecht mit dem Halbriesen Gong (als Mönch erwischt Ihr ihn gerade beim Holzhacken. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr im Haus auch gleich abspeichern. Er findet die Shining Force gut und schließt sich Euch an. Ihr könnt nun beruhigt zurück zum Kampf (Ihr habt ja Gong). Der Kampf besteht zwar aus vielen Gegnern, der Hauptgegner aber ist der Rune Knight. Wenn Ihr nun versucht, den Rune Knight so schnell wie möglich zu töten, und dies schafft, dann sterben alle übriggebliebenen Gegner mit ihm. Übrigens klappt diese Taktik bei mehreren Kämpfen. Habt Ihr den Kampf beendet, müßt Ihr den Kampfraum verlassen und Euch den Weg nach Guardiana (1. Stadt) freikämpfen. Ihr solltet zur Gaststätte gehen (auf der rechten Seite der Stadt) und dort mit Gort reden, dessen Geschichten sich niemand anhört. Aber nun hat er ja Euch, denn er schließt sich Euch an. Geht nun in Richtung Schloß, (durch das Schloßtor auch noch gehen) und biegt dann links am Schloß ab, benutzt den Weg, bis Ihr zu einem Bergeingang kommt. Dort könnt Ihr alle Schatztruhen ausplündern. (Das flennende "Jüngelchen" laßt ruhig in der Ecke sitzen.) Vergeßt nicht, Euch in jeder Stadt so gut wie möglich mit neuen Waffen und Items einzudecken, denn es kann schon hinter der nächsten Ecke ein neuer Kampf stattfinden. Nun verlaßt Guardiana und kämpft Euch zur zweiten und letzten Stadt in Runefaust -Alerone- durch. Dort solltet Ihr zuerst in das erste Haus links gehen, denn im Keller befinden sich einige schöne "Sächelchen" (Truhen). In dem

Über 5.000 lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH ©

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
3 Count Bout dt	-	-	-	-	429,95	-
3D Adventures us	-	-	-	-	-	149,95*
3D Football us	-	-	-	-	-	139,95*
3DO JOYPADS us	-	-	-	-	-	i.V.
3DO LIGHTGUN us	-	-	-	-	-	i.V.
3DO LINK-CABLE us	-	-	-	-	-	i.V.
3DO PANASONIC inc. Spiel us	-	-	-	-	-	1699,95
3DO SANYO inc. Spiel us	-	-	-	-	-	i.V.
4-PLAYER-ADAPTER	-	79,95	-	79,95	-	-
7th Saga us	-	-	-	149,95	-	-

Sonderaktion vom 1.12. bis 23.12.

werden alle Bestellungen VERSANDKOSTENFREI versendet (Nachnahmegebühren bleiben bestehen). Die Bestellungen werden von 10 - 20 Uhr angenommen.

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
ACTION REPLAY PRO	99,95	149,95	-	149,95	-	-
Actraiser 2 jp	-	-	-	199,95*	-	-
ADAPTER f. us/jp Spiele	-	69,95	129,95	54,95	-	-
Aero the Acro-Bat dt	-	119,95	-	139,95	-	-
Airborne Ranger us	-	-	i.V.	139,95*	-	-
Aladdin dt-us	-	129,95	i.V.	139,95*	-	-
Aleste us-dt	-	119,95	139,95	149,95	-	-
Alien 3 dt	79,95	119,95	i.V.	149,95	-	-
Aliens vs Predator us	-	i.V.	-	139,95	-	-
Art of Fighting 1 (2) us	-	i.V.	-	139,95*	429,95	-
Arty Lightfoot us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Asterix dt	69,95	129,95	-	139,95	-	-
B. Walsh College Footb. dt	-	119,95	-	i.V.	-	-

FX Trax vs Virtual Racing

Nintendos neuester FX-Racer gegen Sega's virtuellen Hoffnungsrenner (auch mit Spezialchips bestückt !!) im weihnachtlichen "Final Race". Mal sehen, wer als 1. die Ziellinie überquert...

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Beastball us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Beauty & the Beast us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Blades of Vengence us	-	129,95*	-	i.V.	-	-
Brett Hull Hockey us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Bubsy dt	-	119,95	-	139,95	-	-
Castlevania 4 dt	69,95	129,95*	-	129,95	-	-
Chaos Engine us	-	119,95*	i.V.	139,95*	-	-
Chuck Rock 2 us	69,95*	119,95	i.V.	139,95*	-	-
Citizen X us	-	-	139,95*	-	-	-
Clayfighter us	-	-	-	149,95*	-	-
Claymates us	-	-	-	139,95*	-	-
Cliffhanger us	i.V.	119,95*	i.V.	139,95*	-	-
Cobra Command dt	-	-	99,95	-	-	-
Cool Spot dt-us	-	129,95	i.V.	139,95	-	-
CPU Bach us	-	-	-	-	-	129,95*
Daffy Duck. us	-	-	-	139,95	-	-
Davis Cup dt	-	119,95	-	-	-	-
Die Schlümpfe dt	79,95*	i.V.	-	149,95*	-	-
Dracula us	-	129,95*	149,95	149,95	-	-
Dragons Lair us	-	-	i.V.	139,95*	-	139,95*
Dune 1 us	-	-	134,95*	-	-	-
Dune 2 us	-	129,95*	i.V.	i.V.	-	i.V.
Dungeonmaster us	-	-	i.V.	169,95	-	-
Empire Strikes Back us	69,95	-	-	149,95*	-	-
Equinox (Solstice 2) dt	-	-	-	149,95*	-	-

FIFA Soccer

Die FA-Sportserie befaßt sich jetzt endlich mal mit einer "europäischen" Sportart. Und wie !!! Wenn die Amis nächstes Jahr so spielen, wie ihnen dieses Teil gelungen ist, werden die glatt noch Weltmeister.

MD 119,95* SNES i.V

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Eternal Champions us	-	149,95*	-	-	-	-
Evo us	-	-	-	149,95	-	-
F-15 Strike Eagle us	69,95	129,95*	-	149,95	-	-
F1 dt	-	109,95*	i.V.	i.V.	-	-
Fatal Fury 1 (2) dt-us	-	139,95	-	139,95	429,95	-
FIFA Soccer dt	-	119,95*	-	i.V.	-	-
Fin. Fantasy Myst. Quest dt	84,95	-	-	99,95	-	-
Final Fantasy 1 us	84,95	-	-	-	-	-
Final Fantasy 2 us	84,95	-	-	149,95	-	-
Final Fantasy 3 us	89,95	-	-	149,95*	-	-
Final Fight 1 dt	-	119,95*	99,95	139,95	-	-
Final Fight 2 jp	-	-	-	99,95	-	-
Flashback dt-us	-	119,95	-	139,95*	-	-
FX Trax us	-	-	-	149,95*	-	-
Gauntled 4 us	-	129,95*	-	i.V.	-	-
General Chaos dt	-	119,95	i.V.	-	-	-
Goal! us	69,95*	i.V.	-	139,95*	-	-

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Goof Troop us	-	-	-	139,95	-	-
Gunstar Heroes dt	-	119,95	-	-	-	-
Hardball 3 us	-	129,95	-	i.V.	-	-
Impossible Mission 2025 us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Jaguar XJ220 dt	-	i.V.	99,95	i.V.	-	-
Jimmy Conars Tennis dt	69,95*	i.V.	-	139,95	-	-
John Madden Football 94 us	79,95*	119,95*	139,95*	i.V.	-	139,95*
Journey Home I us	-	-	-	149,95*	-	-
JOYBOARD Streetfighter (Capcom)	-	i.V.	-	99,95	-	-
JOYPAD dt	-	49,95	-	49,95	159,95	-
Jungle Strike dt	-	129,95	-	i.V.	-	-
Jurassic Park dt	69,95	119,95	129,95*	139,95*	-	139,95*
King Arthurs World dt	-	-	-	149,95	-	-
Landstalker dt	-	149,95	-	-	-	-
Lanmower Man us	-	i.V.	i.V.	139,95*	-	i.V.
Last Action Hero dt	69,95*	119,95*	i.V.	139,95*	-	-
Legend us	-	-	-	149,95*	-	-
Lemmings 1 dt	79,95	119,95	-	139,95	-	129,95*
Lemmings 2 us	79,95*	i.V.	i.V.	139,95*	-	i.V.
Lightning Force us	-	129,95*	-	-	-	-
Lost Vikings dt	i.V.	119,95*	-	139,95	-	-

3DO

Seit Mitte Oktober ist die neue Wundermaschine 3DO in den USA ausgeliefert. 32-Bit Risk-Prozessor, 3 MByte RAM, 16,7 Mio Farben gleichzeitig bei einer Auflösung von 640 × 480 Bildpunkten, Doublespeed-CD-Laufwerk (Spiel-, Musik-, Spielfilm-, Photo-CD). Das nächste Jahrtausend hat tatsächlich begonnen...

Panasonic NTSC 1699,95 Sanyo NTSC i.V.

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Mad Dog McCree us	-	-	139,95*	-	-	149,95
Mech Warrior dt	-	-	-	159,95*	-	-
Mega Man 3 us	69,95	-	-	139,95*	-	-
Mega Race us	-	-	-	-	-	139,95*
Mickeys Magical Quest dt	-	-	-	129,95	-	-
Mickeys World of ... dt	-	99,95	-	-	-	-
Microcosm us	-	-	149,95*	-	-	i.V.
MIG 29 dt	-	119,95	-	i.V.	-	-
Monday Night Football us	-	-	-	149,95*	-	-
Mortal Combat dt	79,95	139,95	i.V.	149,95	-	-
Mutant League Football dt	-	119,95	-	i.V.	-	-
Mutant League Hockey us	-	119,95*	-	i.V.	-	-
MVP Football us	-	-	-	149,95	-	-
NBA Showdown (EA) us	-	129,95*	-	i.V.	-	-
NEO GEO Pal o. RGB	-	-	-	-	749,95	-
NHLPAHockey 94 dt	-	119,95	-	139,95*	-	i.V.
Nigel Mansell GP dt	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Night Trap dt	-	-	139,95	-	-	-

Secret of Mana

Inoffiziell: Final Fantasy Adventure, ist es doch von den Machern der Final Fantasy Serie. Einfach genial, unterstützt sogar den 4 Player-Adapter. Unbegrenzter Spielspaß zu Viert...

SNES 149,95

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Oceans Below us	-	-	-	-	-	129,95
Ottifants dt	-	119,95*	-	-	-	-
Paladins Quest us	-	-	-	149,95*	-	-
Parodius dt	69,95	-	-	139,95	-	-
Pele Soccer us	-	119,95*	-	i.V.	-	-
PGA Golf 2 dt - us	-	119,95	-	139,95*	-	139,95*
Pierre le Chef dt	69,95*	i.V.	-	139,95	-	-
Pinball Construction Set us	-	119,95*	-	i.V.	-	-
Pirates Gold us	-	129,95*	-	i.V.	-	-
Player Manager dt	-	i.V.	-	139,95	-	-
Plok us	-	-	-	139,95	-	-
Pocky & Rocky dt	-	-	-	139,95*	-	-
Populous 1 dt	79,95	-	-	149,95	-	-
Populous 2 dt-us	-	129,95	-	149,95*	-	-
Power Drift us	-	-	139,95*	-	-	-
Powermonger us-dt	-	109,95	139,95*	149,95	-	-
PTO Pacific Theatre of Op. us	-	159,95	-	159,95	-	-
R-Type 3 jp	-	-	-	159,95*	-	-
Rebel Assault	-	-	139,95*	-	-	i.V.
Red Baron us	-	-	-	-	-	i.V.
Rise of the Dragon us	-	-	139,95*	-	-	-
Road Rash 2 us	-	99,95	-	-	-	139,95*

030/694 60 43

10.30-18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 41 56

Fax-Line: 030/694 42 56

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Robocop vs Terminator us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Rocket Knight Adventures dt	-	119,95	-	139,95*	-	-
Rockn'Roll Racing us	-	-	-	139,95	-	-
Samurai Showdown dt	-	-	-	-	429,95	-
Secret of Mana us	-	-	-	149,95	-	-
SEGA CD-ROM 2 m. Spiel dt	-	-	599,95	-	-	-
Sengoku 2 us-dt	-	i.V.	-	159,95*	429,95	-
Sensible Soccer dt	i.V.	119,95*	i.V.	139,95*	-	-
Sewer Shark dt	-	-	99,95*	-	-	-
Shadowrun dt	-	-	-	149,95*	-	-

7th Saga

DER Rollenspielknaller von ENIX. Bitte kauft dieses Spiel nicht, wenn Ihr nicht sehr, sehr viel Zeit habt. Monatelanger Spielspaß ist garantiert.

SNES 149,95

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Shanghai us	69,95	119,95*	-	139,95	-	-
Shining Force 1 dt	-	139,95	-	-	-	-
Shinobi 3 dt	-	119,95	-	-	-	-
Shock Wave us	-	-	-	-	-	139,95*
Silphead dt	-	-	119,95*	-	-	-
Sim City dt	-	-	i.V.	99,95	-	-
Sim Earth us	-	-	i.V.	149,95	-	-
SNES + 1 Joypad dt	-	-	-	199,95	-	-
SNES + Mario + 1 Joypad dt	-	-	-	299,95	-	-
SNES 60 Hz + 1 Joypad us	-	-	-	349,95	-	-
SNES Infrarotpad	-	-	-	129,95	-	-
Sonic 2 dt-us	-	99,95	129,95	-	-	-
Sonic Spinball us	-	119,95*	-	-	-	-
Soul Blazer us	-	-	-	159,95	-	-
Stanley Cup Hockey us	-	-	-	139,95*	-	-

Aladdin

Ein ernsthafter Anschlag auf Lachmuskeln, Reflexe und den freien Platz unterm Weihnachtsbaum. Hoffentlich hält die SNES-Fassung, was die SEGA-Fassung verspricht.

MD 129,95 SNES 139,95*

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Star Trek Next Generation us	69,95	i.V.	i.V.	i.V.	-	149,95*
Starwing(fox) dt	-	-	-	129,95	-	-
Stellar Fire us	-	-	139,95*	-	-	-
Streetfighter 2 CE / Turbo dt	-	149,95	i.V.	139,95	-	-
Striker dt	-	i.V.	-	139,95	-	-
Super Baseball 2020 us	-	129,95	-	149,95	299,95	-
Super Bomberman us-dt	69,95	i.V.	-	119,95	-	-
Super Formation Soccer 2 dt	-	-	-	99,95*	-	-
Super Mario All Stars dt	-	-	-	99,95	-	-
Super Mario Land 2 dt	69,95	-	-	-	-	-
Super Off Road 2 us	-	-	-	139,95	-	-
Super Probotector dt	69,95	-	-	139,95	-	-
Super Star Wars 1 dt	79,95	-	-	149,95	-	-
Super Turrican dt	69,95	i.V.	-	139,95*	-	-
Super Widget us	-	-	-	139,95	-	-
Syndicate us	-	129,95*	i.V.	149,95*	-	i.V.
Syvalion us	-	-	-	139,95*	-	-
Tecmo NBA Basketball us	69,95	-	-	149,95	-	-
Tecmo Superbowl us	69,95	119,95*	-	139,95*	-	-
Terminator 2 dt-us	69,95	119,95	139,95*	139,95*	-	-
Thunderhawk 3D dt	-	-	119,95*	-	-	-
Time Gail dt	-	-	99,95	-	-	-
Tiny Toons 1 dt	69,95	119,95	-	139,95	-	-
Total Eclipse us	-	-	-	-	-	139,95*
Troddlers us	i.V.	i.V.	-	139,95	-	-

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen. Berlins größtes Lager · Himmlische Preise und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Turtles - Fighters dt	-	129,95*	-	139,95*	-	-
Twin Bee dt	-	-	-	139,95	-	-
Ultimate Soccer dt	-	119,95	-	-	-	-
Viewpoint dt	-	-	-	-	699,95	-
Virtual Pinball us	-	119,95*	-	i.V.	-	-
Vrtual Racing us	-	139,95*	i.V.	-	-	-
Warsong 1 us	-	129,95	-	-	-	-
Wing Comander dt	-	i.V.	i.V.	149,95	-	i.V.
Wing Comander-Secr. Miss. us	-	i.V.	i.V.	139,95	-	-
Winter Olympics us	i.V.	119,95*	i.V.	i.V.	-	-
Wolfenstein us	-	i.V.	i.V.	149,95*	-	i.V.
World Builders Inc. us	-	-	-	-	-	149,95*
World Heroes 1 (2) us	-	139,95*	-	159,95	429,95	-
WWF Wrestling 2 R. Rumble dt	69,95	139,95*	i.V.	149,95	-	-
Young Merlin dt	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Zelda dt	79,95	-	-	99,95	-	-
Zombies ate my Neighbours dt	-	129,95*	-	139,95	-	-

jp = japanisch us = amerikanisch dt = deutsche Version

3DO · AMIGA · PC-CD · ATARI-ST · SUPER-NES · MEGA-DRIVE · MEGA-CD
MAC-CD · PC · CD32 · GAME-GEAR · LYNX · GAMEBOY · BRETTSPIELE
ROLLENSPIELE · MANGA VIDEOS · MAC · JAGUAR · LÖSUNGSBÜCHER

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise, inklusive Mehrwertsteuer! Ladenpreise varIieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß Umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (3.11.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

Dorf ist auch ein kleiner Tümpel. Auf der einen kleinen Insel seht Ihr eine Schatztruhe. Um an sie heranzukommen, müßt Ihr mit der am Tümpel sitzenden Maid reden. Nun wißt Ihr, daß sie ein neues Kleid anhat und es nicht schmutzig machen will, dennoch solltet Ihr genau das tun. Rechts steht ein kleiner Wagen; schiebt ihn an und redet nochmals mit dem Mädchen, nun laßt Euch überraschen. Dieser Trick funktioniert nur, wenn Ihr das folgende noch nicht erledigt habt: Hinter der Kirche steht ein Haus. Ihr solltet in dessen Keller gehen, um noch mehr Schatztruhen zu plündern. Unter der Kirche ist eine Taverne. Ihr solltet mit dem Knaben reden (der vor der Rüstung steht) und ihm einige Fragen beantworten. Nun könnt Ihr getrost ins Schloß gehen. Doch bevor Ihr mit dem König redet, solltet Ihr hinter allen Türen und in allen Gängen nach Schatztruhen suchen. Ihr solltet nicht versuchen, dem König etwas zu geben. Vielmehr solltet Ihr mit ihm sprechen. Der König verschwindet nun. Um das Spiel durchzuspielen, müßt Ihr ihm folgen. Ihr gelangt nun zu Kane (links neben dem König). Sprecht mit Kane und laßt Euch gefangennehmen. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr Kane ja einen Vogel zeigen, um Eure Wut abzulassen (andere Zeichen sind auch erlaubt). Im Gefängnis angelangt, solltet Ihr zuerst die Gitter absuchen (den Priester könnt Ihr im Dreck sitzen lassen). Nun erscheint Khris, welche Euch den Weg nach draußen zeigt. Sie wird sich Euch anschließen, doch ist das anfangs kein so guter Fang. Ihr müßt sie also sehr viele Levels höher kommen lassen, um Resultate zu sehen. Benutzt nun den Geheimgang und geht ans Tageslicht. Doch aufgepaßt! Der letzte Kampf in diesem Chapter erwartet Euch dort. Nach dem Kampf geht Ihr ins Schloß und sprecht mit dem König. Geht jetzt zum Drachenkopf! Ihr findet ihn folgendermaßen: Wenn Ihr Euch zwischen den beiden roten Teppichen vor den Eingang stellt, seht Ihr ihn an der linken Wand (nahe dem Bildschirmrand). Sucht ihn ab und geht durch die erscheinende Tür.

Chapter 2:

Geht aus der Stadt und kämpft Euch zur zweiten Stadt (Manarina) durch. Redet dort mit Anvi (gleich hinter der Tür gegenüber vom Stadteingang). Nachdem Nova Euch aufgeklärt hat, folgt Anvi und redet mit ihr. Da Ihr ja ziemlich nett ausseht, würde sie gerne ihr Leben für Euch riskieren. Wenn Ihr etwas Spaß erleben wollt, dann geht zu dem Wissenschaftler, der einen Assistenten für sein Experiment sucht und laßt Euch zur Henne verwandeln. Nun könnt Ihr in der Stadt ein wenig als Henne rumgurken. Doch der Sinn des Verwandelns liegt darin, daß Ihr ganz oben im Schloß zu einer Frau könnt, zu der nur Tiere dürfen. Doch ist dieses Gespräch nicht so wichtig. Für Euch ist es besser, wenn Ihr in die Tür hineingeht, wo Anvi ehemals stand und dort mit der Frau in Rot redet. Ihr werdet Euch jetzt fragen, was der Orb of Light ist. Aber das Geheimnis kann gelüftet werden, indem Ihr die Treppe mit dem Auge hinuntersteigt und mit der blauen Fee (ein Stockwerk tiefer) redet. Unten ist die Cavern of Darkness und der Orb of Light. Nachdem Ihr den kleinen Kampf hinter Euch habt, holt Euch den Orb of Light (in der hintersten Schatztruhe) und durchsucht die restlichen Truhen. Verschwindet schleunigst aus dieser gigantischen Kammer und geht in den Zwischenraum mit der blauen Fee. Geht nun die Treppe hinauf und vor Euren Augen öffnet sich die geheimnisvolle Wand mit dem Auge. Dringt noch weiter vor in das Ungewisse (bis ans Ende des Weges) und benutzt den Orb of Light. Es erscheint dort eine in Weiß gekleidete, raystische Fee, welche Ihr aufmerksam anhören solltet. Ihr könnt hier auch noch einen neuen Begleiter -Arthur- finden: Geht dorthin, wo Ihr Anvi nachlaufen mußtet. Bei der aufgehängten Wäsche steht Arthur. Geht jetzt eine Treppe nach unten und benutzt die Tür links. Durchsucht die Maschine und das Domingo; Egg ist Euer. Eure Arbeit in Manarina ist getan. Verlaßt die Stadt und laßt Eure Seelen und "Bodies" nach Rindo schweben. Hat sich Euer Geist wieder gesammelt, redet Ihr mit dem Major. Geht nun zu demjenigen, welcher das Boot bewacht und versucht ihn zu überreden, es Euch zu geben. Ihr müßt noch einmal zum Major gehen und er sagt Euch, daß sein Sohn verschwunden ist. Er ist beim Zirkus. Redet mit dem Zirkuswärter und Ihr werdet die ersten sein, die den Zirkus in der Stadt von innen sehen. Doch bereitet Euch auf einen Kampf vor, denn der Sohn ist vom Bösen besessen. Nachdem Ihr den Kleinen befreit habt, geht zurück zum Major und laßt Euch das Einverständnis für die Benutzung des Schiffes geben. Geht nun zum Schiff und holt Euch den Speed Ring in der Truhe des Hauses mit den grauen Ziegelsteinen vor dem Steg. Geht endlich zum Schiff – doch Schauder, was ist das? Das Boot verbrennt – nein sowas. Sollte Nova Euch nicht retten, seid Ihr tot. Aber er tut es. Nachdem das geschehen ist, geht zum Major und macht, was er sagt. Geht bis in die Kirche durch. Nun muß ich Euch wohl *nicht mehr sagen*, daß das eine Falle ist. Als Rache solltet Ihr all die Untertanen der Dunkelheit töten. Nach dem Kampf geht zum Ausgang, redet mit Amon und verlaßt das Chapter.

GNADENLOS VIDEOSPIELE

Tel.: 089/4802913

NUR SOLANGE VORRAT REICHT !!!

MEGA DRIVE

Megadrive m. Sonic & 2 Joypads	199,90
Action Replay Pro	99,90
6 Button Pad	29,90
6 Button Pad dt	39,90
Joypad m. Dauerfeuer	19,90
Joypad Verlängerung	9,90
4 Way Play EA (E/11)	69,90
4 Spieler Adapt. Sega	59,90
A 688 Attack Sub d	49,90
Abrahams Battlet. d	49,90
Afterburner d	49,90
Aladdin d	109,90
Alex Kidd d	49,90
Alien 3 d	**49,90**
Another World d	89,90
Arch Rivals d	**39,90**
Arielle d	59,90
Asterix d	109,90
Bad Omen I	39,90
Batman Returns d	59,90
Batman Revenge I	69,90
Battle Toads d	89,90
Bill Walsh d	99,90
Biohazard d	**39,90**
B.O.B d	79,90
Bubble World I	29,90
Cadash I	39,90
California Games d	39,90
Captain America d	69,90
Carmen Sandiego I	39,90
Chakan d	79,90
Chuck Rock II d	99,90
Cool Spot d	89,90
Crackdown I	39,90
Crueball d	69,90
Cyborg Justice d	59,90
Dahna I	29,90
David Robinson I	39,90
Decap Attack d	**39,90**
Desert Strike d	89,90
Double Clutch	99,90
Double Sports d (John Mad. & EA Hockey)	69,90
Dungeon & Dragon d	**39,90**
E - Swat d	39,90
Europ. Clubsoccer d	69,90
Ex Mutants d	79,90
F 1 Race d	
F 22 Interceptor I	49,90
Fantasia d	49,90
Fantasm Soldier I	29,90
Fantasy Zone d	69,90
Ferrari Grandprix d	79,90
Fifa Soccer d (25.11.)	99,90
Final Blow I	39,90
Flashback d	99,90
Flicky d	49,90
Flintstones d	89,90
Georg Foreman I	59,90
General Chaos d	99,90
Global Gladiators d	79,90
Golden Axe II d	**59,90**
Gunstar Hero	99,90
Gynoug dt	**49,90**
Hard Driving d	49,90
Haunting d	109,90
Hellfire d	**39,90**
Hurrican I	29,90
Immortal d	69,90
Indy Jones d	49,90
James Bond 007 d	69,90
Joe Montana ´93 d	39,90
John Madden 92 d	49,90
Jungle Strike d	99,90
Ka-Ge-Ki I	39,90
Kick Boxing I	49,90
Kick Off d	79,90
Kid Chameleon d	**49,90**
Klax d	**49,90**
Landstalker us	129,90
Last Battle d	39,90
Lemmings d	79,90
LHX Attack d	59,90
Magical Hat d	**39,90**
Mazin Wars d	89,90
Megagames 3	99,90
Mercs d	**59,90**
Mickey & Donald d	69,90
Mickey Mouse d	**59,90**
Micro Machines	79,90
Mig 29 d	99,90
Monaco GP 2 I	49,90
Moonwalker d	**39,90**
Mutant League d	89,90
NBA Allstars I	99,90
NHL PA ´93 d	59,90
NHL PA ´94 d	99,90
Olympic Gold d	69,90
Outrun I	39,90
Ottifanten d	89,90
Pacmania d	39,90
Phantasy Star d	49,90
PGA 2 Golf I	79,90
Powermonger I	89,90
Predator 2 d	**49,90**
Ranger X d	99,90
Rev. of Shinobi d	**39,90**
Rings of Power I	39,90
Riskey Woods d	49,90
Roadrash 2 I	69,90
Robocod d	59,90
Shadowdancer d	39,90
Shiningforce dt	119,90
Shinobi 3 d	99,90
Smash TV	49,90
Snake Rattle R. d	109,90
Son of Chuck d	99,90
Sonic 2 d	79,90
Speedball 2 d	**39,90**
Spiderman d	59,90
Spiderman j	39,90
Streetfighter T. d	129,90
Streets of Rage d	**39,90**
Streets of Rage II d	79,90
Strider d	**49,90**
Strider II d	69,90
Sunset Raiders d	89,90
Talmits Adventure d	**49,90**
Tazmania d	49,90
Technoclash d	99,90
Terminator d	49,90
T 2 Arcade d	59,90
Thunderforce 2 d	**39,90**
Thunderforce 4 d	69,90
Tiny Toons d	79,90
Toe Jam & Earl d	**49,90**
Toki I	39,90
Turtles d	79,90
Two Tribes d	99,90
Ultimate Soccer d	99,90
Verytex I	39,90
Warrior Eter. Sun d	39,90
Wimbledon Tennis d	89,90
Wonderboy III d	**49,90**
Wonderboy IV d	**59,90**
World of Illusion d	69,90
X-Men d	79,90
Xenon 2 d	**49,90**
Zero Wings I	39,90

MEGA CD

CDX Modul	99,90
Afterburner d	89,90
Afterburner I	79,90
Aisle Lord I	39,90
Aleste I	59,90
Batman d	99,90
Chuck Rock I	99,90
Classic Collect d/I	119,90
Earnest Evans I	39,90
Ecco d	89,90
Final Fight d	89,90
Final Fight I	59,90
Heavy Nova I	39,90
Hook I	99,90
Inxs I	99,90
Jaguar XJ 220 d	89,90
Kriss Kross I	99,90
Lethal Enforces I	139,90
Marky Mark I	99,90
Night Trap d	119,90
Power Factory d	119,90
Prince of Persia d	89,90
Road Avenger d	89,90
Robo Aleste d	89,90
Sewer Shark	99,90
Sherlock Holmes d	99,90
Sonic d	89,90
Tenbu Special I	39,90
Thunderstorm I	89,90
Time Gal d	89,90
Willy Beamish I	99,90
Wolfchild d	99,90
Wonderdog d	99,90
Wonderdog I	49,90

Import CDs können auf deutschen CD-ROM 2 nur mit Adapter bzw nicht gespielt werden. Bitte fragen Sie vor der Bestellung nach !

SUPER NES

Action Replay Pro d	99,90
Universaladapter	19,90
50/60 Hz Adapter	39,90
5 Spieler Adapter	69,90
Joypad/Dauerf.	29,90
Joypad Verlänger	19,90
Topfighter	139,90
Joystick Prog.	89,90
Joypad Prog.	59,90
Addam´s Fam d	79,90
Aero the Acrobat us	129,90
Alien 3 d	**89,90**
Aladdin us	**139,90**
Another World d	99,90
Aquatic Games us	99,90
Asterix d	**89,90**
Axelay j	49,90
Axelay d	**79,90**
Baseball 2020	109,90
Batman Ret. j	49,90
Battletoads d	109,90
Best of Best d	99,90
Bill Laimbeer us	59,90
Blazeon us	59,90
Blues Bros j	59,90
B.O.B. d	99,90
Bomberman d	99,90
Bomberm. us (4Sp)	139,90
Boxing Legends us	139,90
Bubsy us	99,90
Bulls vs Blazer d	89,90
Cacoma Knight us	89,90
California Gam. us	69,90
Captain America us	129,90
Castlevania 4 us	69,90
Castlevania d	89,90
Chuck Rock us	69,90
Clue us	69,90
Contra j	69,90
Cool Spot us	109,90
Crashdummies us	129,90
Cybernator us	99,90
Cyberspin us	69,90
Darius Twin d	89,90
Desert Strike d	109,90
Dinocity d	89,90
Double Dragon d	**59,90**
Dracula us	129,90
Dungeon Master us	129,90
EDF us	69,90
E.V.O. us	129,90
F 1 Race us	119,90
Faceball 2000	79,90
Fighting Spirit eu	129,90
Final Fight us	69,90
Foreman Boxing d	79,90
Gods d	89,90
Gooftroop us	109,90
Gradius III us	69,90
Gulivan j	49,90
Gunforce j	59,90
Harleys Adv. us	69,90
Hunt f R. Oct. us	69,90
Hyper Zone j	49,90
James Bond jr. d	69,90
Jeopardy us	59,90
Jimmy Connors d	89,90
Joe & Mac us	69,90
Joe & Mac 2 j	89,90
Jurassic Park d	**119,90**
Kablooey us	59,90
Kendo Rage us	119,90
King Arthur us	89,90
King Arthur d	119,90
Krusty Funhouse d	59,90
Lagoon us	79,90
Legends of Ring us	139,90
Lemmings d	**69,90**
Lethal Weapon us	79,90
Major Title d	109,90
Mario Allstar d	89,90
Mario Allstar us	99,90
Mariokart d	79,90
Mech Warrior us	109,90
Mickey Mouse us	79,90
Mortal Combat d	119,90
Mystic Quest d	89,90
NBA Allstars us	99,90
Nigel Mansell us	109,90
Offroad (Baja) d	99,90.
Parodius d	79,90
PGA Golf d	99,90
Plok us	129,90
Populous d	**69,90**
Power Athlete j	59,90
Prince of Persia j	69,90
PTO us	129,90
Rival Turf d	79,90
Roadrunner d	**79,90**
Robocop III us	79,90
Rockn Roll Race us	119,90
Rocky Rodent us	129,90
Operat.Logic B. us	109,90
Rushing Beat j	39,90
Rushing Beast 2 j	79,90
RPM Racing us	79,90
Sandra Adventure j	39,90
Secret of Mana us	139,90
Shadowrun us	119,90
Simant us	129,90
Simcity d	**59,90**
Slapshot us	109,90
Smash TV jp	59,90
Starwars d	109,90
Starwars 2 us	139,90
Starwing d	109,90
Streetcombat us	79,90
Streetfighter 2 d	69,90
Streetfight 2 Turbo	129,90
Strike Gunner d	89,90
Striker d	**119,90**
Sunset Riders	119,90
Super Shanghai us	89,90
Tazmania us	89,90
Tennis d	79,90
Top Gear II us	119,90
Thunderspirit j	59,90
Tiny Toon d	99,90
Tom & Jerry us	89,90
Valis j	49,90
Wingcommander d	79,90
Wolfchild us	99,90
WWF j	49,90
WWF d	69,90
Xardion j	59,90
Yoshi´s Cookie us	79,90
X-Zone us	69,90
Zombies d	119,90

GAMEGEAR

Action Replay	69,90
Aerial Assault d	29,90
Arliel I	19,90
Batman d	49,90
Berlinwall I	19,90
Chessmaster d	29,90
Chuck Rock d	49,90
Defender of Oasis d	29,90
Devilish I/d	29,90
Donald Duck d	49,90
Factory Panic d	29,90
Fantasy Zone d	29,90
G - Loc d	29,90
Halley Wars d	29,90
Jurrasic Park d	49,90
Klax d	39,90
Land of Illusion d	49,90
Leaderboard Golf d	29,90
Lemmings d	49,90
Master of Darkness d	49,90
Monaco GP d	29,90
Mortal Combat d	59,90
Olympic Gold d	49,90
Popils d	39,90
Prince of Persia d	29,90
Bart Simpson d	29,90
Son of Chuck d	69,90
Sonic 2 d	49,90
Streets of Rage II d	49,90
Talespin d	49,90
Tazmania d	49,90
Tom & Jerry d	49,90
Wimbledon I	39,90
Wonderboy d	39,90

GAMEBOY

Afterburst I	9,90
Battle Pingpong I	9,90
Blodia I	9,90
Palamedes I	9,90
Penguin Wars I	9,90
Ponkotsu Tank I	9,90
Puzzleboy I	9,90
Snow Bros I	9,90
Solomo´s Key I	9,90
Sumo Fighter I	9,90
Super Chinese I	9,90
Twinbee I	9,90
World Cup I	9,90

PC ENGINE

z.T. nur noch Einzelstücke

Baseball	19,90
Baseball CD	19,90
Chase HQ	19,90
Cloud Master	29,90
Cyber Cross	19,90
Deboko Race CD	19,90
Deep Blue	19,90
Digital Champ	19,90
Doraemon	19,90
Dragon Spirit	19,90
Drop Rock	19,90
F1	19,90
Formation F	19,90
Golfboy	19,90
Gomola Speed	19,90
Jack Niklas CD	19,90
Knight Rider	19,90
Kung Fu	19,90
Mad Chicken	19,90
Motorcycle	19,90
Mr. Heli	19,90
Operation W.	19,90
P 47	19,90
Psycho Chaser	19,90
Rock On	19,90
Space Harrier	19,90
Tales of Monsterp.	19,90
Veigues	19,90
Wonderboy	29,90
Yaksa	19,90
Rom Rom Stad. CD	19,90

3 DO

Konsole & Spiele lieferbar

Lieferbedingungen:

us = amer. Spiel
d = deutsch o. europäisch
I = Importspiel

Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten.
Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren odergutzuschreiben.
Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an.
Wir berechnen für Porto - und Versandkosten folgende Pauschalen:
Bei Lieferwert bis DM 99,-- DM 13,90
bei Lieferwert bis DM 299,-- DM 9,90
bei Lieferwert über DM 299,-- frei

Gnadenlos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München

Chapter 3

Euch gegenüber seht Ihr eine Leiter. Benutzt sie und geht in das zweite Haus rechts hinein (nicht die Leiter runter). Sprecht mit dem alten Knacker. Er verrät Euch, wie Ihr den vergifteten Zylo vom Gift neutralisieren könnt. Geht den Weg weiter nach rechts, und schon werdet Ihr in den Kampf um den Mone Stone verwickelt. Tötet alle Gegner und holt Euch den sagenumwobenen Stein. Bringt ihn zum Lunar Dew-Hersteller und laßt Euch daraus das Gegengift entwickeln. Doch wo steckt Zylo? Ganz einfach; in der Stadt. Geht nach ganz oben (immer die Leiter rauf). Benutzt nun den Weg links nach unten (lange Leiter) und sprecht mit dem Mädel links neben der Gittertür. Laßt Euch nicht von ihr einschüchtern. Geht in den Schuppen hinein und benutzt das Lunar Dew. Jetzt, wo er neutralisiert ist, geht er gerne mit Euch. Wenn Ihr ihn immer schön befördert, wird er einer der besten Zweikämpfer sein. Der Weg neben des Papstes Haus ist nun auch frei. Benutzt ihn und Ihr kommt zum nächsten Kampf. Wenn Ihr das erledigt habt, geht zur Brücke. Und vergeßt Novas Worte nicht: "Überquert die Brücke schnell!" Denn auf der anderen Seite erwartet Euch das berühmt-berüchtigte Laser Eye. Wenn Ihr nun im Kampf seid, wird Pelle erst einmal in die Schlucht gestoßen, aber das ist nicht so schlimm. Achtet immer darauf, daß Eure besten Kämpfer volle Energie haben, denn dann habt Ihr eine Chance den Beschuß vom Laser Eye zu überleben. Das Laser Eye braucht 10 Stufen, um schußbereit zu sein. In dieser Zeit müßt Ihr versuchen, es zu vernichten (es hat 30 HP). Das Laser Eye trifft alle, die auf der Brücke stehen. Auch die Feinde, denn das Laser Eye ist unparteiisch. Macht Euch diese Eigenart zunutze. Pelle der Schlawiner lebt doch noch und wird Euer nächster Freund.

Chapter 4

Redet erst einmal mit General Elliot – er ruht sich gerade in der Taverne aus. Nach dem Gespräch verschwindet er. Seht Euch ruhig mal in der Stadt um und holt alle Schatztruhen. Sicher habt Ihr den Wagen, der hinter die Lok gespannt ist, schon bemerkt. Denn das Fräulein in Rot solltet Ihr ruhig zweimal ansprechen. Geht ein Stück nach oben und dann nach links (zwischen den Bahnspuren), dort steht Vankav. Er hat zwar eine Schnapsnase, aber er ist trotzdem ein sehr guter Kämpfer. Verlaßt nun die Stadt und eliminiert General Elliot. Seid Ihr wieder in Pao, geht nach ganz unten und dann in den zweiten Waggon rechts hinein. Wenn Ihr nun mit dem rechts stehendem Jungen sprecht, werdet Ihr mit dem Domingo Egg Eurer blaues Wunder erleben. Geht danach einfach den Weg weiter nach rechts. Dort trefft Ihr auf Gantz (der Mann mit der Rüstung im Schweinegatter). Auch er will schleunigst Mitglied der Shining Force werden – erfüllt ihm diesen Wunsch. Wenn Ihr jetzt zum Weapon-Shop geht und die Kategorie Deals anklickt, zeigt Euch der Händler die Heat Axe für Warriors – ein einmaliges Angebot. Geht aus der Stadt hinaus nach Norden. Geht nun in die Stadt, die auf dem Bildschirm erscheint und kämpft bis zum Tod Eurer Gegner. Die Tür, die sich gerade geöffnet hat, solltet Ihr schleunigst benutzen, denn der Weg führt zu Erneast. Jetzt wo Ihr bei ihm seid, sprecht mal mit ihm und geht durch die geöffnete Wand zur Stadt. Erneast erwartet Dich im Hauptquartier. Geht nun zum Hafen und sprecht mit dem Wächter. Er wird Euch durchlassen. Im Hafen angekommen, müßt Ihr Balbazate vernichten, um weiterzukommen.

Chapter 5

Zwischenstopp in Waral, denn Euer Schiff wurde beschädigt. Laßt es in Waral zum Reparieren. Geht nun zum König und sprecht

mit ihm. Nun könnt Ihr die 4 Schatztruhen aus seinen Shops leeren und den Inhalt behalten. Bei der Hafenbrücke liegt unten Euer kleines Gastboot vor Anker. Benutzt es, um die Stadt über dem Wasser zu erkunden. Habt Ihr die roten Steine schon gesehen? Fahrt an ihnen entlang, bis Ihr an eine Stelle kommt, wo eine Nixe den Ausgang versperrt. Bittet sie höflichst – und Ihr werdet hindurchgelassen. Macht Euch keine Sorgen, das mit Sog gehört zum Spiel. Geht aus dem Haus und benutzt den Weg links neben dem Haus. Geht zur Leiter und steigt hinab. Dort ist ein Teleporter, den Ihr schleunigst benutzen solltet. Folgt dem Skeleton und macht Euch auf einen Kampf gefaßt. Benutzt ganz oben (nördlich im Raum) den Orb of Light und verschwindet. Ans Tageslicht gekommen, sprecht Ihr wieder mit dem König, denn Euer Schiff ist fertig. Ihr bekommt die Reparatur umsonst. Geht nun auf das Schiff und "verdünnisiert" Euch.

Chapter 6, *Teil 1*
Stadt:

In dem Gebäude, in dem man geschlafen hat, sollte man zuallererst mit Karin sprechen. Sie hat viele Informationen auf Lager. Geht dann in das nächste Haus links (nächste Tür) und sprecht mit Karins Schwester. Auch ihre Informationen sind von großem Wert für Euch. Doch solltet Ihr trotzdem langsam aus dem Haus gehen, denn wenn Ihr noch einen guten Bogenschützen braucht, dann geht noch mal in die nächste Tür links hinein. Im obersten Geschoß wartet Lyle auf Euch. Kurz vor dem Ausgang der Stadt führt eine Leiter in das oberste Geschoß des Hauptgebäudes. Geht geradeaus weiter und Ihr trefft noch auf einige Schatztruhen, die Ihr gut gebrauchen könnt. Um die Stadt verlassen zu können, muß das Kind am Eingang noch schnell die Felsbrocken beiseite schieben. Verlaßt nun die Stadt und kämpft Euch nach Dragonia durch. Hier funktioniert die Taktik aus Chapter 1 auch. Hauptfigur: Durahan. Benutzt nach dem Kampf die erste Treppe, um darauf die nächste Treppe (weiter links) zu benutzen. Geht ins Haus und benutzt die Treppe zum Keller. Folgt nun dem Weg. Der Drache, den Ihr dort seht, das ist Bleu. Sprecht doch mal mit ihm. Oder vielleicht auch zweimal. Jedenfalls solltet Ihr nun noch einmal mit Karin sprechen. Nachdem irgend etwas Schreckliches geschehen ist, müßt Ihr Bleu folgen und noch einmal mit ihm sprechen. Da er unbedingt Dark Sol bekämpfen will, schließt er sich Euch gleich an. Wenn Ihr aus dem Haus wieder raus seid, sprecht mit Kane und tut, was er sagt. Geht nun zum Headquarter. Kommt wieder heraus und stellt Euch Kane. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, werdet Ihr merken, daß er gar nicht mal so schlecht ist. Jedenfalls solltet Ihr nun in die Kirche gehen und nochmals mit ihm sprechen (er steht links).

Teil 2:

Die beiden Helden, die gesucht wurden, sind Ilo und Kane. Nun gehen beide "Heroes" durch die Tür. Dort durchgekommen, solltet Ihr Kane zu Dark Sol folgen. Jetzt geht zurück nach Rudo, sprecht mal wieder mit Karin und verlaßt die Stadt. In das Land ist ein neues Gebäude hinzugekommen, das Demoncastle (sieht aus wie ein Totenkopf). Ihr müßt Euch den Weg dorthin freikämpfen. Geht danach ins Demoncastle und erkämpft Euch von Mishaela (die Hexe von Alterone) das Sword of Light (in der Truhe, rechts neben ihr). Wenn Ihr die anderen Truhen auch knacken wollt, dann müßt Ihr das während des Kampfes tun. Denn nach dem Kampf werdet Ihr gleich ins Chapter 7 gebeamt.

Chapter 7, *Teil 1*

In Prompt angelangt schaut beim König rein und redet mit ihm. Im Gefängnis solltet Ihr mal die Gitterstäbe absuchen. Boken kommt und läßt Euch



frei. Geht zurück zum König und plaudert mit ihm. Wenn Ihr hinter dem König links den Weg *nach unten* geht, kommt Ihr zum schlafenden Kane (er ist halb tot). Nachdem Ihr versucht habt ihn aufzuwecken und der König kam, geht zurück zur Tür und seht, was geschieht. Geht jetzt zum Ausgang der Stadt (der ist jetzt offen), benutzt ihn und geht zum Tower of Anicent. Dort angelangt, könnt Ihr *den* Kampf am schnellsten mit der bekannten Kampftaktik (Hauptfigur: Demon Master) beenden. Damit Ihr, ab der Stelle wo Ihr Durahian getötet habt, nichts vermasselt, macht die Konsole den Rest selbst. Dark Sol sieht doch schön aus, oder? Aber nun solltet Ihr zurück zur Stadt gehen und nochmals mit dem König reden. Jetzt, wo Ihr Kanes Sword of Darkness habt, kann Euch ja wohl fast nichts mehr erschüttern. Die Ingenieure des Königs haben den Shining Path endlich repariert. Geht zum Shining Path und benutzt dort den Orb of Light. Benutzt den rechten Weg zum rechten Raum und benutzt über dem Auge auf dem Boden nochmals den Orb of Light. Und da ist sie wieder, die schöne Fee, ganz in Weiß. Nach dem langweiligen Gespräch solltet Ihr schnell mal mit Adam reden (links oben im Raum), den Ihr bei Euch aufnehmt. Da ist auch schon Chaos, der Computer, der für das Böse programmiert wurde. Tötet ihn zuerst und alle anderen Feindesseelen verlassen ihre Körper mit ihm. Geht nun den offenen Gang entlang. Dort seht Ihr zwei Steinblöcke. In dem linken benutzt das Sword of Light und in dem rechten das Sword of Darkness. Benutzt nun auf dem Auge das Orb of Light. Es entsteht nun der mystische Caos Breaker. Holt ihn Euch aus dem mittlerem Steinblock. Geht den Gang geradeaus bis zum Auge weiter und benutzt dann den Gang rechts. Stellt Euch auf den Teleporter und laßt Euch zur Stadt beamen. Redet mal wieder mit dem König und verlaßt dann die Stadt. Es erwartet Euch der letzte Kampf dieses Chapters (Hauptfigur: Skeleton am Too). Nachdem Ihr das Untier "weggeblasen" habt, huscht schnell durch das Tor.

Chapter 8:

Zuerst müßt Ihr mit Mahato reden. Nun könnt Ihr mit reinem Gewissen den Gang entlanggehen, wo Euch vorher zwei Soldaten den Weg versperrten. Geht nun den Weg geradeaus weiter, bis Ihr auf Dark Sol trefft. Nach seinem Verschwinden geht durch die Tür. Nun werdet Ihr merken, daß Euch ein langer Kampf bevorsteht. Wenn Ihr König Ramladu nun endlich vernichtet habt, geht zurück zum Eingang. Kurz vor ihm befindet sich der Geheimgang (linker Gang). Nun benutzt den Chaos Breaker am westlichen Zipfel dieses Erdteils und seht, was geschieht. Geht jetzt in das andere Gebäude, denn die Tür ist geöffnet worden. Wenn Ihr sie nun benutzt, bekämpft noch schnell Colorrus und tretet dann durch die zerbrochene Wand zu Dark Sol. Tötet ihn so schnell *wie es geht* (meistens ist er eine absolute Flasche), und Ihr könnt endlich gegen den Dark Dragon antreten.

Monkey Island 1 (Mega-CD)

Thomas Kreft aus Detmold nahm den Säbel zwischen die Zähne, rief dem Papagei auf seiner Schulter ein kurzes "Leinen los!" zu und machte sich an die Lösung des Piratenabenteuers.

Erlebt die Abenteuer von Guybrush Treepwood, einen Möchtegern-Piraten, der gerade die bekannte Pirateninsel Melee erreicht hat. Er trifft einen

alten Mann, der die See nach feindlichen Schiffen absucht. Dieser berichtet Guybrush, daß die Anführer der Piraten Euch in der stadtbekannten Spelunke aufhalten, und daß er mit ihnen sprechen müßte, um ein Pirat zu werden. Geht nun in die Bar und sprecht mit den Piraten. Es müssen folgende Textzeilen angeklickt werden: 1. linker Pirat: Zeile: 1/2/1/1/3, 2. mittlerer Pirat: Zeile 1/2. Nachdem Ihr mit den Piratenanführern im Nebenraum gesprochen habt (2/1/6), warten Ihr, bis der Koch seine Küche verlassen hat und aus dem Raum verschwunden ist. Jetzt könnt Ihr die Küche betreten. Nehmt das Fleisch und den Topf. Legt das Fleisch in den großen Kochtopf und nehmt es anschließend wieder heraus. Nun geht Ihr nach rechts auf den Steg und tretet auf die lose Planke. Die Möwe flattert kurz auf. Nun müßt Ihr Euch beeilen, den Fisch aufzuheben. Verlaßt das Dorf und geht zum Zirkus. Hier sprecht Ihr die Artisten an (1/1/2) und benutzt den Topf als Helm (2). Macht Euch auf den Weg zum Krämer und kauft dort ein Schwert (liegt auf einer Kiste im Erdgeschoß). Jetzt sucht den Schwertlehrer Smirk auf, um die Kunst des Fechtens zu erlernen. Dem Troll, der Euch aufhält, gebt Ihr den Hering. Öffnet die Tür und verwendet im folgenden Gespräch immer die Textzeile 1. Um den Schwertmeister von Melee besiegen zu können, müßt Ihr nun noch alle üblichen Beleidigungen im Kampf lernen. Hierzu stellt Ihr Euch am Wegrand zwischen Dorf und Zirkus auf und wartet auf die umherstreifenden Piraten. Fordert diese zum Kampf auf und merkt Euch, auf welche Beleidigung welche Entgegnung paßt. Sobald Ihr alle Beleidigungen mit den zugehörigen Antworten gesammelt und noch dreimal im Kampf gesiegt habt, wandert Ihr zurück zum Krämer und sprecht ihn auf den Schwertmeister an, den er zu kennen scheint. Sobald er den Laden verläßt, folgt Ihr ihm bis zum Haus der Meisterin, die im Wald wohnt. Nun müßt Ihr auf die Beleidigungen der Schwertmeisterin geeignete Antworten finden. Habt Ihr gewonnen, so erhaltet Ihr als Beweis ein T-Shirt, das Ihr den Piraten in der Kneipe zeigen (1/1/6) könnt.

Die nächste Aufgabe besteht darin, das Idol des Gouverneurs zu stehlen. Hierzu geht Ihr in den Wald im ersten Bild oben, pflückt die Blumen und benutzt sie mit dem gekochtem Fleisch. Nun geht Ihr zum Haus des Gouverneurs am Ende des Dorfes und gebt den Hunden das Fleisch. Die Hunde schlafen ein, und Ihr geht ins Haus. Hier öffnet Ihr die erste Tür und macht Euch, nachdem Ihr unsanft hinausgebeten wurdet, auf den Weg zum Krämer, von dem Ihr günstig eine Schaufel ersteht. Mit ihr geht Ihr ins Gefängnis und sprecht den Gefangenen an. Nun geht Ihr abermals zum Krämer und kauft ein paar Anti-Mundgeruch-Tabletten (2), die Ihr dem Gefangenen gebt. Im folgenden Gespräch (2) gebt Ihr dem Gefangenen die Anweisung gegen Ratten, so daß Ihr einen Möhrenkuchen erhaltet. Wenn Ihr den Kuchen öffnet, findet Ihr eine Feile, mit der Ihr das Idol besorgen könnt. Geht zurück und springt durch das Loch, um das Idol an Euch zu bringen. Shinetop beredet Ihr einmal mit Zeile 1 und einmal mit Zeile 3. Alsbald findet Ihr Euch im Wasser wieder (das Gespräch mit dem Mädel ist sinnlos, irgend etwas anklicken!!). Nehmt das Idol und geht zurück in die Bar (Piraten diesmal: 1/1/4).

Nun müßt Ihr noch die dritte Prüfung bestehen. Geht zum fiesen Bürger mit dem Papagei und ersteht von ihm eine Schatzkarte (4/2). Wandert nun in den tiefen, dunklen Wald und geht wie folgt vor: Bild hoch, Bild links, Bild rechts, Bild links, Bild rechts, Bild hoch, Bild rechts, Bild links, Bild hoch. Wenn Ihr nun weiter nach rechts marschiert, gelangt Ihr zu der Stelle, wo der Schatz vergraben ist. Mit der Schaufel grabt Ihr an der

Stelle, die mit dem X markiert ist und findet ein neues Shirt, mit dem Ihr zurück in die Bar geht. Unterwegs werdet Ihr vom Beobachtungsposten aufgehalten, der Euch erzählt, daß der Gouverneur vom Geisterpiraten Le Chuck entführt worden ist (2). Auch alle Piraten sind von der Insel geflüchtet. Nehmt in der Bar alle Becher auf und sprecht mit dem Koch (2/2/2). Er erzählt, daß Ihr ein Schiff ausrüsten müßtet, um den Gouverneur zu retten. Ihr geht erst einmal in die Küche und füllt einen der Becher am Faß mit Grog. Eilt nun ins Gefängnis, um den Grog über das Schloß zu gießen. Vergeßt allerdings nicht, den Grog unterwegs drei- bis viermal in andere Becher umzukippen, da sonst der Grog den Becher zerfrißt. Der Gefangene scheint zunächst nicht sehr dankbar zu sein. Bei der Wahrsagerin klaut Ihr Euch ein Gummihähnchen und geht damit zur Schwertmeisterin, die Euer erstes Crewmitglied wird (3). Am Ende der Insel lebt ein Einsiedler, zu dem Ihr gelangt, indem Ihr mit dem Gummihähnchen das Kabel benutzt. Öffnet die Tür seines Hauses und sprecht mit ihm (1/3). Er verlangt von Euch, daß Ihr ein Monster berührt, damit er Euch begleitet. Dies tut Ihr auch und macht Euch im Anschluß auf den Weg zum Schiffsverkäufer. Diesen sprecht Ihr mit 3/2/4/5 an. Nun macht Ihr Euch auf den Weg zum Krämer, um einen Kredit zu besorgen. Den Krämer überzeugt Ihr mit 2/1, den Safe zu öffnen. Ihr merkt Euch die Kombination und schickt den alten Mann mit 2/1 weg. Öffnet den Safe und nehmt den Kredit. Nun geht Ihr wieder zum Schiffsverkäufer. Es folgen schwierige Verhandlungen mit Stan, aber nach langem Kampf erhaltet Ihr die SEA MONKEY (handelt Stan bis auf 7000 runter und bietet ihm dann noch mal 5000). Geht noch zum Dock, und der erste Teil "Die drei Prüfungen" ist geschafft (3/2).



Öffnet auf dem Schiff in der Kapitänskajüte die Schublade und inspiziert den Inhalt. Das nun gefundene Logbuch enthält einige recht seltsame Begebenheiten. Der ehemalige Besitzer behauptet, er hätte die MONKEY ISLAND, auf der Euch der Gouverneur findet, durch eine seltsame Suppe gefunden, die das Schiff mit einem mächtigen Zauber dorthin geführt hätte. Nehmt nun den Federkiel und das Tintenfaß und verlaßt den Raum, nachdem Ihr die Schublade wieder geschlossen habt. Klettert den Mast hinauf und nehmt die Totenflagge ab. Nun begebt Euch in den Bauch des Schiffes, indem Ihr durch die Luke des Decks steigt. Da es soviel Spaß macht, klettert Ihr auch gleich noch durch die nächste Luke. Hier nehmt Ihr aus den Pulverfässern, die links im Bild stehen, etwas Pulver und aus der Kiste rechts unten im Bild die Weinflasche. Außerdem das große Seilstück, das hier liegt. Jetzt geht Ihr ein Deck höher und betretet die Küche. Aus der Küche nehmt Ihr den kleinen Topf und aus dem zuvor geöffneten Schrank ein Paket Müsli. Gierig öffnet Ihr das Paket und findet einen kleinen Preis, der sich allerdings bei näherer Untersuchung als Schlüssel entpuppt. Mit diesem Schlüssel könnt Ihr das Kabinett in der Kapitänskajüte öffnen. Die Schatzkiste öffnet Ihr, um einige Zimtstangen und eine staubige Notiz zu finden. Die Notiz ist das Rezept für die geheimnisvolle Suppe. Sucht die Küche auf, um ein Süppchen zu brauen. Gebt dazu folgende Ingredenzien in den auf hoher Flamme brodelnden Topf: 1 Zimtstange, 4 Atemauffrischer, 1 gepreßter Totenkopf (Flagge), 1 Tropfen Tinte, 2 Portionen Affenblut (Wein), 1 Hähnchen, 1 Schwarzpulver, 3 Unzen Feuerstein (Müsli). Eine gewaltige Explosion versetzt Euch in Schlaf. Als Ihr wieder aufwacht, stellt Ihr fest, daß MONKEY ISLAND in Sicht ist. Holt nun wieder etwas Schwarzpulver und stopft damit das Kanonenrohr. Das große Seilstück als Lunte verwenden. In der Küche zündet Ihr eine Visitenkarte im Ofenfeuer an. Geht wieder aufs Deck und setzt den Helm auf. Nun werdet Ihr auf die Insel geschossen. Ihr steht auf und nehmt die Banane, die unter dem Baum liegt und lest die Nachricht durch, die am Baum hängt. Danach begebt Ihr Euch in den Urwald und dort zum alten Fort. Ihr stoßt die Kanone um und schickt den erscheinenden Einsiedler Herman Toothrot fort (3). Nehmt nun das Fernrohr, die Kanonenkugel und eine Handvoll Schießpulver an Euch. Verlaßt jetzt sein Heim und begebt Euch zum nächsten Strand, um dort eine Nachricht mitzunehmen. Wenn Ihr Lust habt, mit Toothrot zu reden, dann tut Euch keinen Zwang an, denn er erscheint fast jedes Bild und wird im folgenden nicht mehr erwähnt. Betretet nun wieder den Dschungel und sucht die Flußgabelung auf, wo Ihr über eine Brücke und steinerne Stufen zu einem Plateau gelangt (erst nachdem Ihr eine weitere Nachricht entgegengenommen habt). Den Stein, den Ihr dabei gefunden habt, seht Ihr Euch etwas genauer an und erkennt, daß es ein Feuerstein ist. Das auf dem Plateau stehende Kunstwerk zieht Ihr zweimal, so daß es genau auf Euch zeigt. Ein weiteres Stockwerk höher habt Ihr einen herrlichen Blick auf die Landschaft und eine gute Gelegenheit, das Fernrohr auszuprobieren. Den an der Kante herumliegenden Stein schiebt Ihr den Abhang hinunter, und wie auf wunderbare Weise löst dies eine Kettenreaktion aus, an deren Ende der Bananenbaum, der unten am Strand steht, von dem Stein getroffen wird. Zufrieden mit Euch und der Welt klettert Ihr hinab zum Plateau, wo eine neue Nachricht liegt, die Ihr natürlich wieder an Euch nehmt. Es geht noch ein Stockwerk runter, und unten am Fluß angelangt legt Ihr das Schießpulver, das Ihr habt, auf den Damm und entzündet es, indem Ihr den Feuerstein an der Kanonenkugel reibt. Ein lauter

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	19
Accolade	25
aRJay	67, 69, 71
Baier Videospiele	123
Beach Games	67
Chrono Versand Service	53
CPS Heidak	6/7
CWM	55
Cybersoft	107
Dataflash	3. US
Disc Center Musikversand	131
Dynatex	55
Flashback	54
Freak's Shop	68
Galaxy	45
Game Express	125
Game Syndicate	66
Gamecourier Versand	56
Games Unlimited	83
Gamestore	78
Gnadenlos	65
Gremlin Graphics	120/121
GT Elektronik	23
High Score Games	85
Hinderhauser	57
Jade Games	17
Jöllenbeck	27
Jump'n'Run	77
King Games	83
Konami	21,43,49,127, 4. US
Theo Kranz Versand	119
Laguna	12/13
Leisure-Soft	29
Lightflash Elektronik	76
Markt & Technik Buchverlag	129, 132/133
Maro	81
Maruhn	70
Mega Star	131
Pegnitz-Basar	23
Play Me Rent A Game	69
Power Soft Versand	81
Protovision Eder	75
Raguzi	76
rat's	76
Sega	2. US/3
Solar Games	123
Sony Electronic Publishing/Psygnosis	30/31, 32/33, 37, 47
Stargames	123
Test'N'Take	23
Top 4	75
Tradelink	73
trading & support	74
Traumfabrik	63
Trendline	59
TV Games	78
UBI Soft	40/41
Vastlight	80
Videogame Center	123
Videospiele Paradies	78
Vision	4
Westfalenhalle	64
Wolfsoft	79
Zapp Games	82

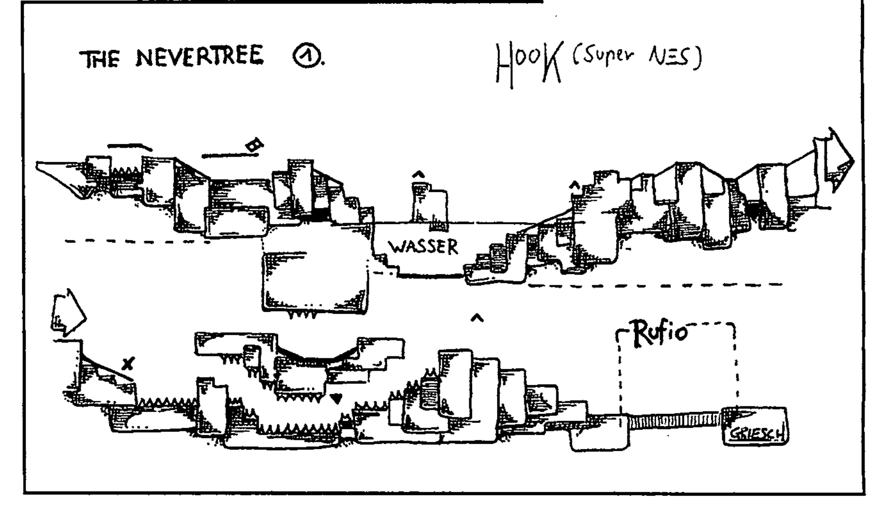
INTERFACE

Knall, ein fliegender Stein und schon ist der Damm kaputt. Das ausfließende Wasser füllt das ausgetrocknete Flußbett und reißt Euch mit. Geht nun zu dem kleinen See, der am Ende des Flusses ist und nehmt dort eine weitere Nachricht an Euch. Die Leiche, die dort auf dem Boden liegt, hält ein Seil in der Hand, das Ihr auch aufnehmt. Verlaßt dann diesen Ort und begebt Euch zu dem Spalt in der Nähe des Strandes mit dem Bananenbaum. Befestigt eines der beiden Seile an dem starken Ast und laßt Euch auf die Plattform hinab. Dort befestigt Ihr das andere Seil an dem Baumstumpf und begebt Euch ganz nach unten in den Graben, wo Ihr die dort liegenden Ruder an Euch nehmt. Geht jetzt zum Strand mit dem Bananenbaum und benutzt die Ruder mit dem Ruderboot. Sportlich wie Ihr seid, legt Ihr Euch in die Riemen und rudert einmal um die halbe Insel herum, wo Ihr am Strand anlegt und zum Dorf der Kannibalen geht, nachdem Ihr eine weitere Nachricht am Strand gefunden habt. Im Dorf angekommen, begebt Ihr Euch ganz nach links zu dem steinernen Affenkopf, wo eine Schale mit Früchten steht. Die Bananen in dieser Schale nehmt Ihr Euch und versucht nun, das Dorf zu verlassen. Dies gelingt Euch aber nicht, da sich Euch die Kannibalen in den Weg stellen. Ihr sprecht mit ihnen (2) und versucht, ihnen ein Geschenk zu geben. Doch sie nehmen nichts an und sperren Euch lieber ein. In dieser Hütte liegen ein Totenkopf, Toothrots Bananengreifer und noch eine Nachricht. Hebt die lose Bodenplatte unter dem Totenkopf an und flieht durch den freigelegten Gang. Ihr flüchtet und rudert zurück zum Strand mit dem Bananenbaum, wo noch ein paar Bananen herumliegen, die vom Baum gefallen sind, als Ihr ihn mit dem Stein getroffen habt. Die Bananen nehmt Ihr mit und geht zu dem Affen, der in der Nähe im Dschungel herumhüpft. Füttert ihn mit allen Bananen, die Ihr nun habt (insgesamt fünf), und er wird Euch auf Schritt und Tritt folgen, solange Ihr auf dem Festland bleibt. Geht nun ganz nach rechts auf der Insel zu einer Lichtung, wo Ihr an der Nase des hinteren Totems zieht. Die Folge ist, daß sich eine Tür im Zaun öffnet, die sich aber schließt, wenn Ihr loslaßt. Neugierig wie Affen sind, macht der Affe genau dasselbe wie Ihr und hängt sich an die Nase. Beruhigt betretet Ihr das abgesperrte Gebiet, wo Ihr Euch die ganz kleine Holzstatue nehmt, die Ihr sofort den Kannibalen bringt (2). Jene sind sehr erfreut darüber und verschwinden. Aus der Hütte, in der Ihr eingesperrt wart, nehmt Ihr nun den Bananengreifer und tauscht ihn bei Toothrot, der auch im Dorf rumgeistert, gegen den Schlüssel für den gigantischen Affenkopf, einen riesigen Ohrputzer, ein. Zurück zum Affenkopf gerudert, stecken Ihr den Schlüssel ins Ohr. Wie auf wunderbare Weise öffnet sich das Maul des Affen und streckt Euch die Zunge heraus. Geht ins Dorf zurück und sprecht mit den Eingeborenen 1/1/4/3/1/3/1. Gebt ihnen den Schlüssel und das Blatt zum navigieren. Bereitwillig rücken sie nun mit dem Kopf des Navigators raus, der Euch den Weg durch das Labyrinth unter dem Affenkopf zeigt. Ihr geht in den Affenkopf und benutzt den Kopf. Der Kopf zeigt nun immer in die Richtung, in die Ihr gehen müßt. Nach einiger Zeit erreicht Ihr einen unterirdischen Hafen, in dem das Geisterschiff liegt. Ihr sprecht mit dem Kopf und überredet ihn dazu, daß er Euch seine magische Halskette gibt, die Euch für Geister unsichtbar macht 2/2/3/3/1/3/3. Hängt Euch die Halskette um und betretet das Schiff. In dem Raum zur Linken befindet sich Le Chuck und ein kleiner Schlüssel. Den Schlüssel könnt Ihr dank der magischen Kräfte des Kompasses an Euch nehmen. Nun geht Ihr durch die Luke auf dem Deck in den Raum eines schlafenden Geistes und betretet den dahinterliegenden Lagerraum. Hier könnt Ihr eine Feder aufnehmen,

mit der Ihr den schlafenden Geist solange an den Füßen kitzelt, bis er die Ursache seines trunkenen Schlafes fallen läßt: eine Flasche Grog. Öffnet mit dem Schlüssel die Luke im Lagerraum und begebt Euch in den Bauch des Schiffes. Füllt etwas Grog in den herumstehenden Teller, so daß die Ratte, die Euch den Weg versperrt, anfängt, daraus zu trinken, bis sie betrunken umfällt. Nehmt Euch etwas Fett aus dem Topf und schmiert damit die quietschende Tür, die sich auf dem Deck zur Rechten befindet. Diese Tür könnt Ihr nun ohne Gefahren öffnen und Euch im Werkzeugraum mit Werkzeugen eindecken. Mit diesen Werkzeugen könnt Ihr den leuchtenden Kasten bei den Schweinen im Lagerraum öffnen. Dort findet Ihr die gesuchte Voodoowurzel, die Ihr sofort zu den Kannibalen bringt. Ihr wartet kurz auf das Getränk, das die Inselbewohner zubereiten wollen und unterhaltet Euch mit einem dreiköpfigen Affen (1). Das Wurzelbier bringt Ihr zurück in die Höhle, trefft dort aber nur einen einsamen Geist, mit dem Ihr Euch angeregt unterhaltet 2/1/1/2/1/2/1. Mit Euren Freunden, die plötzlich gekommen sind, fahrt Ihr zurück nach Melee Island, wo Ihr nach rechts geht und einen Geist mit (1) fertig macht. Nun könnt Ihr weitergehen, um den nächsten Geisterpiraten zu vaporisieren (1/2). Nach einem euphorischen Anfall begebt Ihr Euch in die Kirche und gebietet der Trauung Einhalt (4). Ihr geht zum Altar und sprecht mit Le Chuck 3/2/2/4. Da Ihr allerdings dieses Wortgefecht nicht allzu erfolgreich bestanden habt, findet Ihr Euch nach einigen Kinnhaken in einer Grogmaschine wieder. Le Chuck zieht Euch heraus. Ihr greift fix nach der Flasche Wurzelbier und schenkt Le Chuck eine ordentliche Portion ein. Nachdem Le Chuck sich in ein Hochzeitsfeuerwerk verwandelt hat, könnt Ihr endlich ungestört mit der Gouverneurin flirten.

Hook (Super Nintendo)

Kim Griesch aus Nürnberg bewies ein weiteres Mal seine Zeichenkünste, indem er für Euch die Level des Adventures flott aufs Papier warf.



THE FOREST ②.

GRIESCH

Woodman

▲ : Kirschen
▼ : Leben (1-3)
○ : Bienennest
: Bogenschütz
✳ : Spinne
: Apfel
: Blatt
: Krone
X : FEE
: Schwert
: Blumen
: TIGER

This side up

THE MOUNTAINS ③.

THE LAGOON ④.

SHIP...

Mienen

GRIESCH

WASSER

THE UNDERGROUD ⑤.

TREIBSAND...

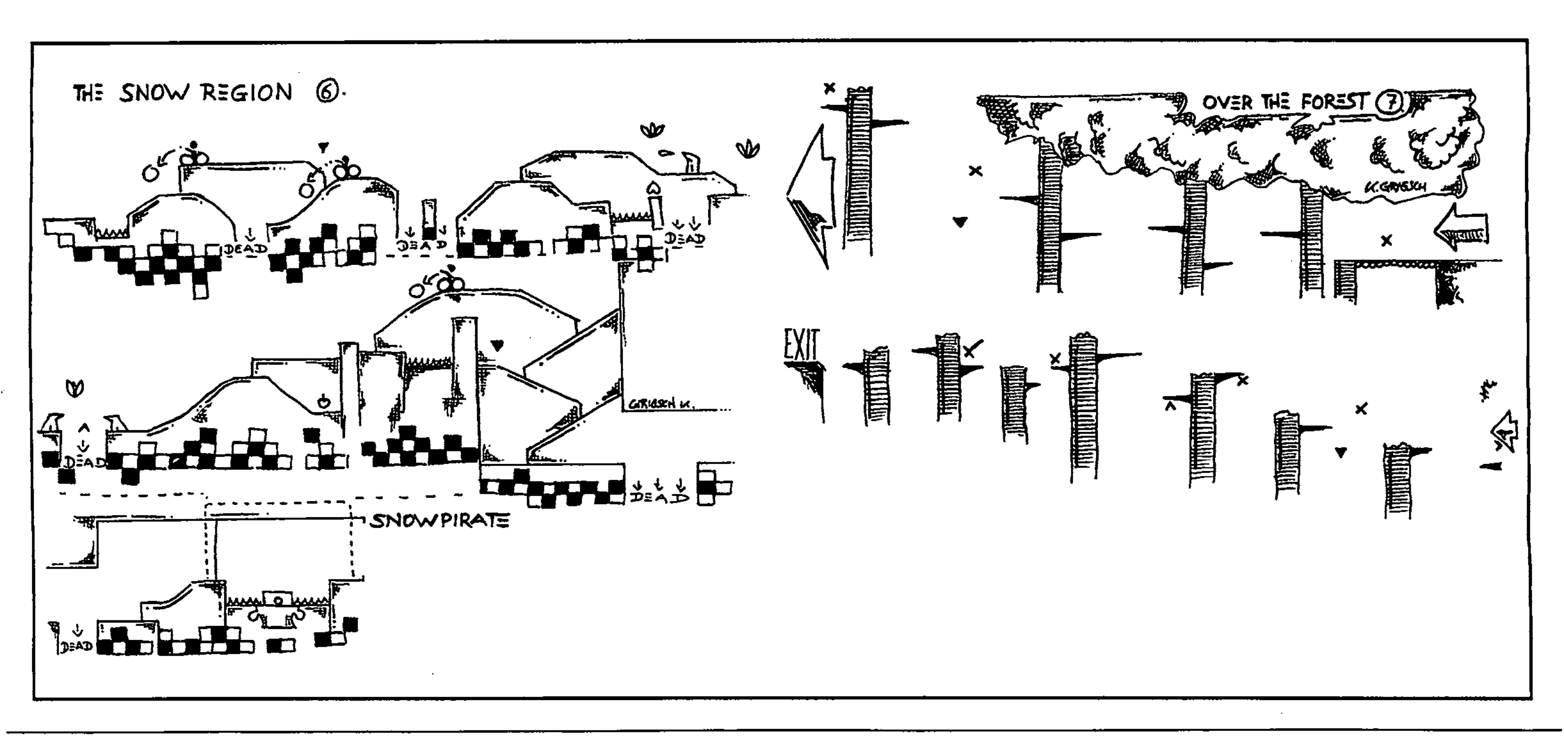
DEAD

GRIESCH.

EXIT

: MURÄNE
: SCHLANGE
: EISZAPFEN

TREIBSAND..


THE SNOW REGION ⑥
DEAD
SNOWPIRATE
OVER THE FOREST ⑦
EXIT

THE SKETEON ROCK (8)

GRIESCH.

SKULL

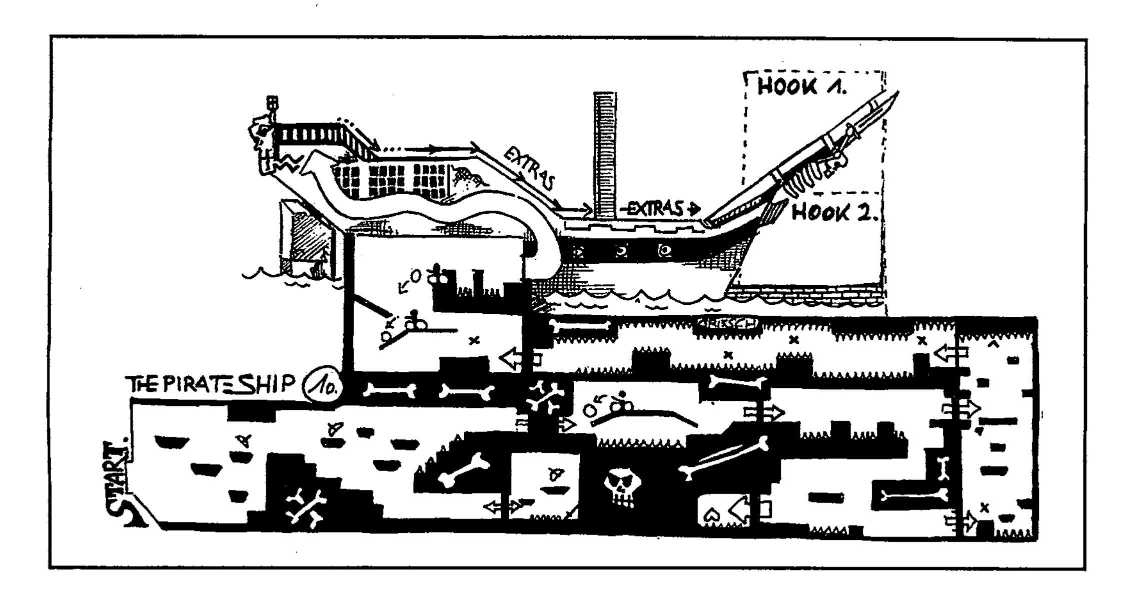
THE PIRATE TOWN (9).

IN

EXIT

BIRDKILLER

GRIESCH. K.



Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

Stefan "Mr. Geheimtip" aus Ilvesheim hat mir eine Reihe seiner ausgefuchsten Tips und Cheats übermittelt:

Mortal Kombat (Mega Drive)

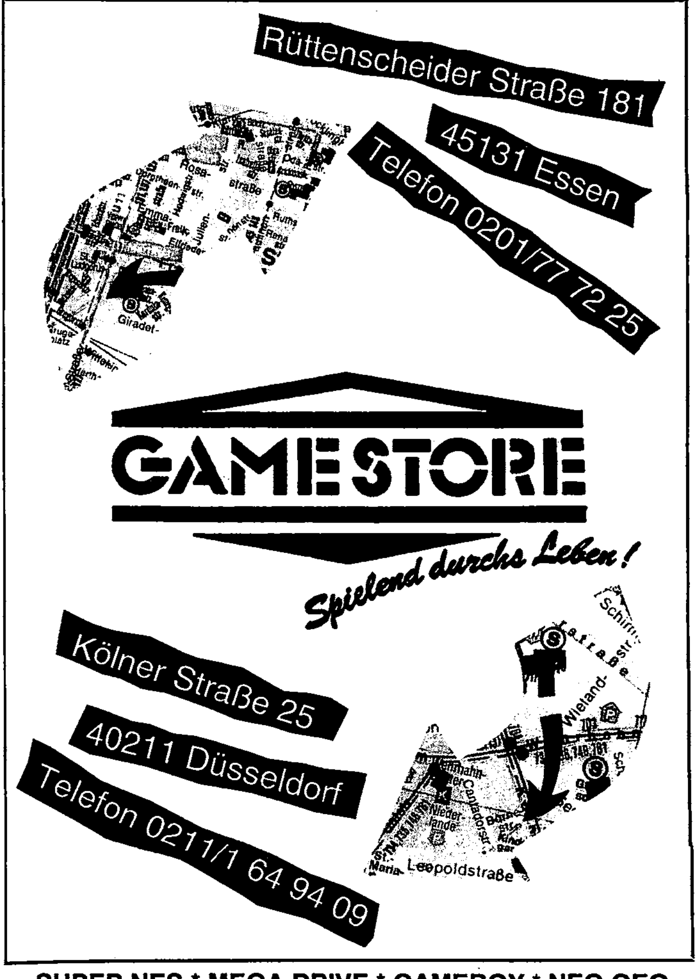
Hier hat er ein Debug-Menü entdeckt, in dem man so gut wie alles verändern kann. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr im Charakterauswahl-Bildschirm (mit den an den Seiten herunterscrollenden Charakteren) folgende Kombination (nicht zu schnell!) eingeben: Unten, Oben, Links, Links, A-Knopf, Rechts, Unten.

Super Bomberman (Super Nintendo)

Wenn man als Paßwort "5656" eingibt, kann man mit winzigen Bombermännchen spielen.

Jungle Strike (Mega Drive)

Zu den vor einiger Zeit an dieser Stelle veröffentlichten regulären Paßwörtern gibt es jetzt das Mega-Paßwort für alle Level: Mit **BNSH3NGMHJK** beginnt Ihr im ersten Level mit vier Le-



ben und einem beliebigen Copiloten (sogar Wild Bill!). Ersetzt Ihr das **B** durch folgende Zeichen, kommt Ihr in alle restlichen Level:
R (2), X (4), V (5), T (7), 7 (8)

Global Gladiators (Mega Drive)

Wenn Ihr im Pausenmodus folgende Kombination eingebt, könnt Ihr jeden gewünschten Level überspringen: B, C, B, A, B, B, C, B, A, B. Eine quietschende Stimme kreischt "Cheater!", und schon seid Ihr im nächsten Level.

Streets Of Rage 2 (Mega Drive)

Wie bei *Streetfighter 2* gibt es auch hier einen Cheat, mit dem man zwei gleiche Charaktere gegeneinander kämpfen lassen kann. Um dies zu erreichen, müßt Ihr auf Pad 1 im Titelbild Rechts und B drücken und halten, auf Pad 2 Links und A drücken und halten. Alle diese Knöpfe gedrückt halten und auf Pad 2 noch zusätzlich C drücken.

Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.



John Madden Football '93 (Super Nintendo)

Ekkehardt Bauer aus Überlingen hat das "Ei" fest im Griff und erspielte für Euch die Codes, die ein Durchspielen bis zum Finale mit jeder der 28 regulären Mannschaften ermöglichen.

Team	Viertelfinale	Halbfinale	Finale	Gegner i.F.	Team	Viertelfinale	Halbfinale	Finale	Gegner i.F.
Atlanta	KCGDBBTB	KCLDCBFC	KCRDCFNC	Cincinnati	Minnesota	KVGJBBBD	KVLJHBMD	KVRJHFBF	Cincinnati
Buffalo	GDGFBBSB	GDLFJBKC	GDRFJDSC	Green Bay	N. England	KBHLBBGC	KBMLFBPC	KBSLFDCD	Frisco
Chicago	CFGTBBJC	CFLTLBDD	CFRTLFMD	Houston	New Jersey	FCHVBBLC	FCMVCBSC	FCSVCDFD	N. Orleans
Cincinnati	DGGNBBGC	DGLNFBPC	DGRNFDCD	Green Bay	N. Orleans	HDHFBBVB	HDMFBBFC	HDSFBCLC	Cincinnati
Cleveland	MHGRBBTC	MHLRNBRD	MHRRNBBF	Green Bay	New York	BFHPBBFC	BFMPBBKC	BFSPBDSC	Cincinnati
Dallas	CJGMBBGC	CJLMBBLC	CJRMBDTC	Kansas C.	Oakland	LGHRBBSC	LGMRDBFD	LGSRDBKD	N. Orleans
Denver	KKGLBBNC	KKLLBBTC	KKRLBDGD	Green Bay	Phili	MHHHBBLC	MHMHLBGD	MHSHLDND	Cincinnati
Detroit	MLGHBBNC	MLLHBBTC	MLRHBDGD	Buffalo	Phoenix	JJHSBBTC	JJMSCBFD	JJSSCFND	Pittsburgh
Green Bay	JMGVBBDD	JMLVLBTD	JMRVLFHF	Buffalo	Pittsburgh	KKHMBBRC	KKMMCBCD	KKSMCDKD	Frisco
Houston	CNGRBBPC	CNLRLBKD	CNRRLBPD	Frisco	San Diego	DLHDBBCC	DLMDFBLC	DLSDFDTC	Green Bay
Indianapol.	KPGMBBVC	KPLMBBFD	KPRMBFND	New York	Frisco	MMHMBBBD	MMMMLBRD	MMSMLDDF	Cincinnati
Kansas C.	BRGJBBJC	BRLJJBBD	BRRJJDJD	Green Bay	Seattle	HNHNBBTC	HNMNCBFD	HNSNCFND	Frisco
L. A.	JSGVBBJD	JSLVBBND	JSRVBCVD	Seattle	Tampa Bay	HPHPBBBD	HPMPHBMD	HPSPHFBF	Pittsburgh
Miami	MTGLBBFD	MTLLNBCF	MTRLNBHF	Green Bay	Washington	GRHJBBPC	GRMJLBKD	GRSJLBPD	Pittsburgh

Rock'n'Roll Racing (Super Nintendo - US-Version)

Dennis Schleicher aus Frankfurt ist ganz im Gegensatz zu seinem Namen ein rasanter Typ: Er durchfetzte die Planeten des Rennspektakels.

Veteran:

2. Planet

1.:	6WQW	H724	WS6M
2.:	P0SW	M8Y9	WS6M

3. Planet

1.:	3WQW	JQ2B	RS6P
2.:	NBLW	Q9YC	RSYP

4. Planet

1.:	5W8V	TQKL	8S8M
2.:	LIQW	ZGYN	8S6M

5. Planet

1.:	!JGV	QLJV	8J2T
2.:	Q8LW	09XX	8S2T

Kurz, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

Jurassic Park (Mega Drive)

Bernd P. Ziller aus Kirchheim ist Saurier-Spezialist. Seine Tricks lassen keine fragen mehr offen.

Paßwort-Trick:

Grant:

Alle Paßwörter lauten JPGOxARK. Für das 'x' wird einfach die Num-



mer des Levels eingesetzt. Also z.B. JPG03ARK für den dritten Level. Möglich sind Ziffern von 1 bis 7, wobei die 7 kein Level mehr ist, sondern die Endsequenz auswählt.

Raptor:

Hier lauten die Paßwörter JPR0xARK. Diesmal geht das x von 1 bis 5. Und wieder ist die höchste Ziffer für die Endsequenz zuständig.

Es gibt noch ein weiteres Paßwort: NYUKNYUK

Wenn dieses eingegeben wird, erscheint auf dem Bildschirm: "second controller enanled". Während des Spiels kann man nun mit dem 2. Joypad die jeweilige Spielfigur, also Grant oder den Raptor, auf dem Bildschirm herumschieben. Es ist sogar möglich, sie durch Wände und Decken zu transportieren. Zusätzlich kann mit gedrücktem 'A' eine Zeitlupe eingeschaltet werden, was eine bessere Plazierung erlaubt. Mit 'B' werden sämtliche Waffen und die Lebensenergie auf ihr Maximum gebracht, sofern man nicht der Raptor ist.

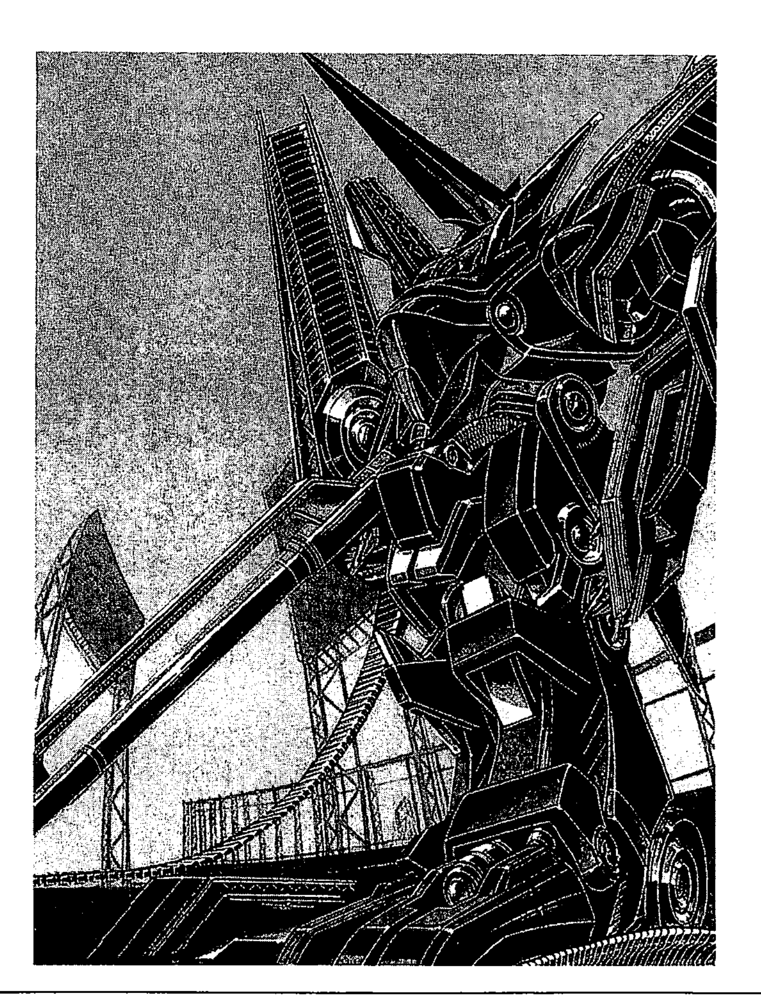
Für wen dies noch nicht ausreicht folgender Tip:

1. Im Menü auf Options gehen. Dort kurz umsehen und ändern wenn Ihr wollt...
2. Options verlassen und Passwort anwählen.
3. Gültiges Passwort eingeben.
4. "<" oder ">" anwählen.
5. A, B, C und Start drücken.

Wenn alles geklappt hat, solltet Ihr nun das JP-Dino-Skelett-Logo sehen, zusammen mit einem kleinen Menü. Bestehend aus:

Level-Anwahl (inkl. Unterlevel)
Spieler-Wahl (Grant oder Raptor)
Musik- und Soundeffekte-Test

Es ist also auch möglich, einen Raptor-Level mit Grant als Spieler anzuwählen. Diesen aber auch zu spielen, wird schwer.



Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Frank Heukemes (fh),Ralph Karels (rk), Manfred Neumayer (mn), Robert Zengerle (rz)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Carsten Borgmeier
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner, Susan Sablowski

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer, Gregor Müller-Heesch
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Walt Disney Co.
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
4168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

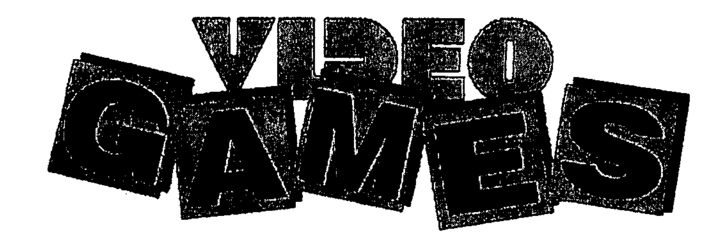
Leitung Technik: Klaus Buck (180)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.





KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für DM 2,- in *Briefmarken eine* private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 02/94 (erscheint am 26.01.94) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 18.12.1993 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der März-Ausgabe 1994 (erscheint am 23.02.1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.
Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Verkaufe: Shinning F. (75 DM), K. Chameleon (50 DM), TAZ Mania (50 DM), Sonic 1 (20 DM), Sonic 2 (50 DM), World of Illusion (50 DM), Toe Jam und Early (30 DM), Action R. (70 DM), alles für MD; Tiny Toons (50 DM), für SNES, Rescure of Princes Blobette (20 DM), für GBIMS + Tips u. Tricks-Heft (70 DM), o. tausche alles zusammen gegen ein Mega CD 2 + 1 Spiel. Tel. 01615318983

Tausche oder verkaufe Batman Returns, Fatal Fury und Roadrunner. Pro Spiel 65 DM. Tel. 08531/7926

Tausche SNES + MD-Spiele. Tausche auch SNES + MD-Games gegen MD + PC-Engine-Konsolen. Tel. 08231/7276

Verk. Pacific Theatre of Operations vs. für SNES für 90,– + Portok. Tel. 02173/83989

Zu verkaufen: Sega "Game Gear" + 5 Spiele (Columns, Sonic 1 + 2, Wonderboy Drag. Trap, Castle of Illusion), originalverpackt, alles mit Anleitung, kaum gebraucht für 350 DM (NP: 620 DM). Infos bei Sylvia Rak, Bommersheimer Str. 1/A, 61440 Oberursel/TS. (Hessen)

Tausche MD-Spiele, Ranger X, Shinobi III, Gustav Heoros, Rocket Night Adv. Tel. 030/3737670

Verkaufe Turbo Duo mit 5 Spielen, 1 Joypad super neu, DM 570,–. Tel. 040/894497, ruft an und fragt nach Daniel

Tausche folgende SNES-Spiele: Super Formation Soccer 1 (deutsch) und Jimmy Connors Pro Tennis Tour (US). Abs.: Thomas Köppel, Zum Thelenkreuz 20, 53859 Niederkassel, Tel. 0228/453370

Verk. für SNES J. Connors Tennis 80,–, Mario Kart 60,– und Super Soccer 60,–. Für Mega Drive Cool Spot 70,–, NHLPA '93 70,–, Klax 40,– und Toki (jp) + Adapter 40,–. Für Game Boy WWF 1 30,– und F-1 Race* 4-P. Adapter 30,–, beide zus. 50,–. (Wegen Systemaufgabe.) Tel. 07141/57110 (Salvatore)

Tausche SNES-Games (dt.): Biete Parodius, Streetfighter 2, Tiny Toons. Suche Lagoon (dt.), Alien 3, Super Bomberman, Jurassic Park, usw. Meldet Euch bei Christopher Hainz, Happenbacherstr. 70/1, 74199 Untergruppenbach, Tel. 07131/701086 Mo., Di. oder Freitag, Do. ab 18.00.

Suche NES-Spiele, neu oder gebraucht. Wo bekommt man noch neue Spiele? Olaf Born, Limbergerstr. 16 a, 49080 Osnabrück.

Verk. MD-Spiele: NHLPA Hockey '93, Sonic 2, Alien 3, Warsong, Populous, Wonderboy V, Dungeons & Dragons, Herzog 2, Shining in the Darkness, Phantasy Star 2 + 3, Batman, Streets of Rage, Quackshot, Toejam & Earl, Super Shinobi, Sonic. Suche Master of Monsters und andere Strategy-Games, suche außerdem Devilish, Crack Down. Tel. 05594/8387 Lars Nordmeyer, Wolfsgarten 20, 37120 Bovenden

Verkaufe US-Nintendo mit oder ohne Action Replay. Ab 18.00, Tel. 089/8418610

Verkaufe MD-Spiele: Lemmings (70), Mega lo Mania (75), Bulls vs Lakers (65), Flashback (80), La Russa Baseball (70), Super Kick off (65), Jungle Strike (80), Sonic (50), Mega Games I (65), Amazing Tennis (75). Tel. 0611/301308, Joachim, ab 19 Uhr

Superangebot! Verkaufe erst ca. 1 Jahr altes NES mit den Spielen Super Mario und Kung Fu, mit zwei Controllern, 100 % intakt, kein Kratzer, wie neu! Ruft an! Tel. 09371/5122

Verk. SNES-Games Mechwarrior (US), Dungeon Master (US), Zelda 3 (dt.), PGA-Tour-Golf (dt.) und SFX-Fire Adapter für 20 DM. Spiel zwischen 50–70 DM. US-Spiel + Adapter 80 DM. Stephan Lüdde, Köhlerstr. 37, 39340 Haldensleben

Ich verkaufe ein Neo Geo (deutsche Anleitung) mit zwei Joyboards und dem Wrestlingspiel 3 Count Bout. Preis VHB. Tel. 04447/1630

Verk., kaufe, tausche Spiele für Mega-CD, Mega Drive, Super-NES, Turbo Duo, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, Game Boy, NES, Mak, Tel. 089/1403732, ab 12 Uhr

Suche Tauschpartner(in) für SNES und Mega Drive. Habe Axelay, D-Force, Star Wars, Alien III, für SNES Sonic II, Golf, California G., für Mega Drive. Verk. NES mit 13 Spielen & Four Score & 4 Joypad. VK-Preis 500 DM. habe auch Game Boy und Game Gear. Tausche auch g. Neo Geo, Mak, PC-Engine möglich. Tel. 03663401282 nach Donny fragen. Anruf lohnt sich!

Tausche f. MD: Flashback, Tazmania, Time Gal (CD), Sherlock Holmes (CD), Jaguar XJ220 (CD), Wonderdog (CD). Suche: EA Hockey 94, EA Soccer, Batman (CD), Silphead (CD), Ecco (CD), Tel. 0375/276221

Verkaufe Super Tennis für das SNES für DM 60,– DM bis 70,– DM oder gegen gleichwertige Spiele für das SNES. Verkaufe oder tausche auch Gargoyles Quest 30,– DM für den Game Boy. Monika Fricke, Damiger Str. 3, 37431 Bad Lauterberg – OT Bartolfelde

Super Nintendo. Verkaufe NHLPA Hockey 93 US-Version für 60 DM oder Tausch gegen Paridius, The lost Vikings, Zelda oder Magical Quest. Tel. 06421/43850

Tausche, verkaufe + kaufe neueste MD-Games. Habe Ultimate Soccer, Rolo, Flashback, Cool Spot, Tiny. Suche F-1, Zandstalker, Streetfighter II, Davidscup! Tel. 04962/5655 Frank

Verk./tausche/kaufe Super-NES-Sp. Habe z.B. Streetf. Turbe, Dragon Ball Z, Mortal Kombat, Final Fight 2, Mario All. Suche: Bomberman, World H., usw. Tausche auch geg. Konsolen. Nach Zeki fragen. Tel. 0821/792586

Suche für SNES dt.: Another World, Sim City, Jurassic Park, Lemmings, U. Super Star Wars. Verkaufe: Desert Strike, dt., 2 Monate alt, Preis nach Vereinbarung. Marcone Toni, Paul-Brätter-Str. 11, 51147 Köln

Verkaufe für Mega Drive: Lemmings (dt.), Another World (dt.), Pond 2 (dt.), Sonic 2 (dt.), World of Illusion (dt.) je 70 DM. Beim Kauf von 2 Stück beide für nur 120 DM. Tausche auch. Schreibt an: Steve Krüger, Hauptstr. 41, 03238 Oppelhain

Verkaufe für MS: WWF, Global Gladiators (je 55 DM), Sonic II, Donald (40 DM), California Games, R-Type, Shinobi (35 DM), sowie Syp vs Spy, Sonic, Wonderboy, Super Tennis, Hang on (je 25 DM). Wer 3 Spiele kauft, erhält Tips & Tricks-Buch umsonst. Alles zusammen 350 DM (anstatt 420). Tel. 05971/66567 (Marco)

Verk. Turbo-Duo neuw. (RGB) jap.-engl. Umschalter + 5 Spieleradapter + 5 Joypads und ca. 40 Super Games (CDs und Cards, Neuheiten und Klassiker) z.B. Bomberman 93, Gates und Lords of Thunder, R-Type Complete CD usw. Tausche auch Mega-Drive-Games aller Art! T. 02307/18440 André Schaberg, Karl-Arnold-Str. 14, 59174 Kamen

Verk. f. Mega Drive: Ecco, Shinobi, Chuck Rock. zus. DM 140,–; f. Mega CD: Cobra Command u. Sol-Feace, zus. DM 160,– Tel. 07131/484809

Kaufe Konsole + Spiele, auch Sammlungen der folgenden Systeme: TD, GB, SNES, MD, Neo Geo. Verkaufe auch Soft-/Hardware: GB-Spiele ab 20 DM, PCE-Spiele ab 20 DM, 3 Count Bount 250, SNES und MD-Games ab 30 DM. PCE + Spiel 120, GB + Tetris 70 DM, SNES + Mario + R-Type 250 DM. Tausche auch evtl. gegen andere Systeme. Täglich 24 h Sven Tel./Fax 06132/56604

Suche für SNES: Super Bomberman, E. Strikes Back, Cool Spot, Flashback (dt. oder us). Bitte nur gut erhalten; zahle bis Hälfte Neupreis. Suche außerdem Poster zu "John Madden '93" (auch Kopie). Thomas Schmid, Am Hopfengarten 15, 89343 Jettingen, Tel. 08225/787

Verk. für dt. MD: Jungle Strike (60 DM), Shining Force (65 DM), NHLPA Hockey 93 (60 DM), Phantasy Star 3 (40), Sonic 2 (45 DM), Test Drive 2 (40 DM), PGA Tour Golf (40 DM). Für dt. Mega-CD: Road Avenger (60 DM) und für dt. SNES: Super Soccer (60 DM). Tel. 07307/21860

Zwei Berliner Teens wollen nicht mehr immer nur gegeneinander spielen, sondern sich auch mit anderen, ungefähr Gleichaltrigen, messen. Wir wollen Erfahrungen austauschen über Module, Tips, Tauschmöglichkeiten und anderes, wie Sport, Freizeit, Hobbies, Taschengeld usw. Bitte anrufen unter 030/6923291 oder schreiben an Walter, Kottbusser Damm 8, 10967 Berlin. Bitte keinen unangemeldeten Besuch.

Verkaufe neue S-NES-Spiele: Streetfighter 2 85 DM, Spiderman vs X-Men 75 DM. Verkaufe auch Amiga-Spiele: The Chaos Engine, Their Finest Hour, Bundesliga Manager P. (PC) 40–50 DM. John Lautz, T. 02234/ 56626

Verkaufe, kaufe und tausche SNES-Games. Ich habe Super Mario Kart, Super Star Wars, Actraiser, Super Probotector und Devil Crash (Mega-Drive). Ich suche Final Fantasy 2, Super Aleste, Desert Strike, Mortal Combat u.a. Tel. 05453/7734, Michael

Verk. Game Gear mit 8 Spielen, Netzteil, Kopfh., Tasche, 2 Spielerkabel für 495,– DM zzgl. Porto, sowie Super-NES-Spiel Spanky's Quest (us) für 69,– DM zzgl. Porto. Tel. 07176/2779

Neo Geo und SNES: Verkaufe Spiele 50 % unter Neupreis, z.B. World Heroes II, Tiny Toons, Micky Mouse. Alle Spiele mit Verpackung und Anleitung und selbstverständlich in einwandfreiem Zustand. Einfach mal anrufen: 02455/2583 oder 0228/634020 (Stefan)

Verkaufe für SNES: Streetfighter II (60), QJ Joyboard, programmierbar (65), Parodius (90), Game Boy + 3 Spiele (60), Tel. 07141/-925185, Spiros Gianacopoulos

Verkaufe und tausche SNES und MD-Spiele. Habe z.B. Power Monger, Star Fox, Mystical Ninja, Wing Commander, Prince of Persia, PGA-Golf 2, Starflight und 30 andere. Suche: Royal Rumble, Young Merlin, Mystic Quest (deutsch), Rummenigge Player M., Gunstar Heroes, Jurassic P., Flashback, Bomberman u.v.a. Tel. 07587/761

Verkaufe Sega-Mega-Drive-Spiele "Powermonger" für 80,– DM (NP 120,– DM) und "Alien 3" für 70,– DM (NP 110,– DM). Beides Fehlkauf! Sascha Falke, Wallersstr. 20, 53498 Bad Breisig

Verkaufe NES-Spiele: Kid Icaras, Low G Man und Snake, Rattle n Roll für 30,– DM. Zelda 2, Megamen 3 McDonaldsland, Battle of Chyrpus, Duck Tales und Gauntlet 2 für 40,– DM. A. Sarther, Niederwaldstr. 1, 65385 Rüdesheim

Verkaufe Super-NES inkl. Action Replay pro und Parodius für 300,– DM. Alles neuwertig! Tel. 06621/78649

Zu verkaufen: John Madden Football 93 (neu! 75,– DM), Thunderforce IV (50,– DM), Dreiermodul mit "Super Hang On", "Coloumns" und "World Cup II Italia" (50,– DM). Alles fürs Mega Drive. Torsten Wißmann, Benderstr. 50, 40625 Düsseldorf, Tel. 0211/292530 ab 19.00 Uhr

Tausche ständig neueste, aber auch ältere Spiele MD + SNES-Games wie: SNES Mortal Kombat, Super Turrican, Mario All Stars, Jimmy Connors Tennis u.v.m. MD: S. Shinobi 2, Flashback, Gunstar Heroes, Cool Spot etc. Suche: F-1, Actraiser 2, Mega Turrican, Aladdin, Ranger X, Rocket Knight und viele andere. Tel. 05731/52926

SNES: Suche aktuelle Spiele (dt., jp., am) zu günstigen Preisen; suche folgende Konsolen: Turbo Duo, Neo Geo, 3 DO, Mega Drive sowie Mega CD. Suche Mega-CD-Spiele, Turbo Duo CD-Spiele und Neo-Geo-Spiele. Außerdem: Manga Videos!!! Tel. 07195/75692

Verkaufe für Super-NES: Streetfighter II dt. 50,–; Fatal Fury dt. 75,–; Joystick Topfighter 99,–, alles originalverpackt mit Anleitung plus Porto. Tel. 0421/407355 (manchmal mit Anrufbeantworter, also, hartnäckig bleiben!)

Verk. SNES u. MD-Spiele Goof Troop, Aleste, Cybernator, Final Fight 2, Out of this World, Best of the Best, Turrican, UN Squadron, Hook, Batman, Rushing Beat 2, Axelay, Mystic Quest, Lost Vikings, Amazing Tennis, Dunkshot, Parodius, Swiv, Exhaust Heat, Jaki Crush, Dinosaurus, Chester Cheetah, Cool Spot, MC Kids, Warsong, usw. T. 06473/1430

Hallo! Verk., kaufe, tausche ständig Spiele, Super-Nintendo, Mega Drive, Nintendo, Game Boy, PC-Engine, Game Gear. Suche gerade 1 Game Boy und dazu diverse Spiele. Tausche auch außerhalb der Systeme. Tausche, verk. Super-NES (jap. + RGB/Scart) für 100,– oder gegen Game Boy + Spiele! Suche Shinobi 2, Jur. Park, Zelda (GB), Rocket Knight, Splatterhouse 3, Pocky & Rocky etc. Kaufe dt. Super-NES. Tel. 04627/1618

MEGA CD

Joe Montana's
NFL Football

Zu Beginn könnt Ihr verschiedene Einstellungen vornehmen. Wollt Ihr ein Freundschaftsspiel oder eine komplette Saison spielen? Seid Ihr Anfänger oder Profi? Für jeden gibt's das Passende. Während einer NFL-Saison speichert der Computer sämtliche Statistiken jeder Mannschaft. Ihr dürft ein Team bis zum Super Bowl führen oder auf Wunsch auch jedes einzelne Match einer kompletten Spielzeit übernehmen. Nach dem obligatorischen Münzwurf folgt der Kick-off. Die Perspektive hinter dem Quarterback erinnert stark an die Madden-Games von Electronic Arts. In speziellen Menüs könnt Ihr aus einer Vielzahl von Plays wählen. Je nach Spielzug wechselt die Bildführung. Bei einem Laufspiel wird die Perspektive flacher, um die Löcher in der Abwehr besser erkennen zu können. Bei Pässen scrollt der Bildschirm nach oben, um Euch einen besseren Überblick über Eure Receiver zu geben. Nach jedem Spielzug gibt Euch Joe Montana persönlich Tips.



Der offensichtliche Versuch, *John Madden Football* von Electronic Arts zu kopieren, ging gründlich in die Hose. Zwar ist die Perspektive sehr ähnlich und sogar die Tastenbelegung ist fast identisch, doch leider wollten die Entwickler zuviel des Guten. Sie haben die Scaling-Möglichkeiten des Mega-CDs genutzt, um immer auf Höhe des Balls zu sein. So scrollt der Bildschirm andauernd, die "Kamera" geht nach unten und oben und zoomt ins Spiel. Dadurch fehlt dem Spieler jeglicher Fixpunkt auf dem Spielfeld, und man verliert permanent die Übersicht. Dazu kommt noch die ruckelige Animation der Spieler sowie eine sehr unglückliche Farbwahl. *rz*



Die grafischen Parallelen zur Madden-Serie sind offensichtlich, die Mängel leider auch

Spieletyp: Football-Simulation
Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: –

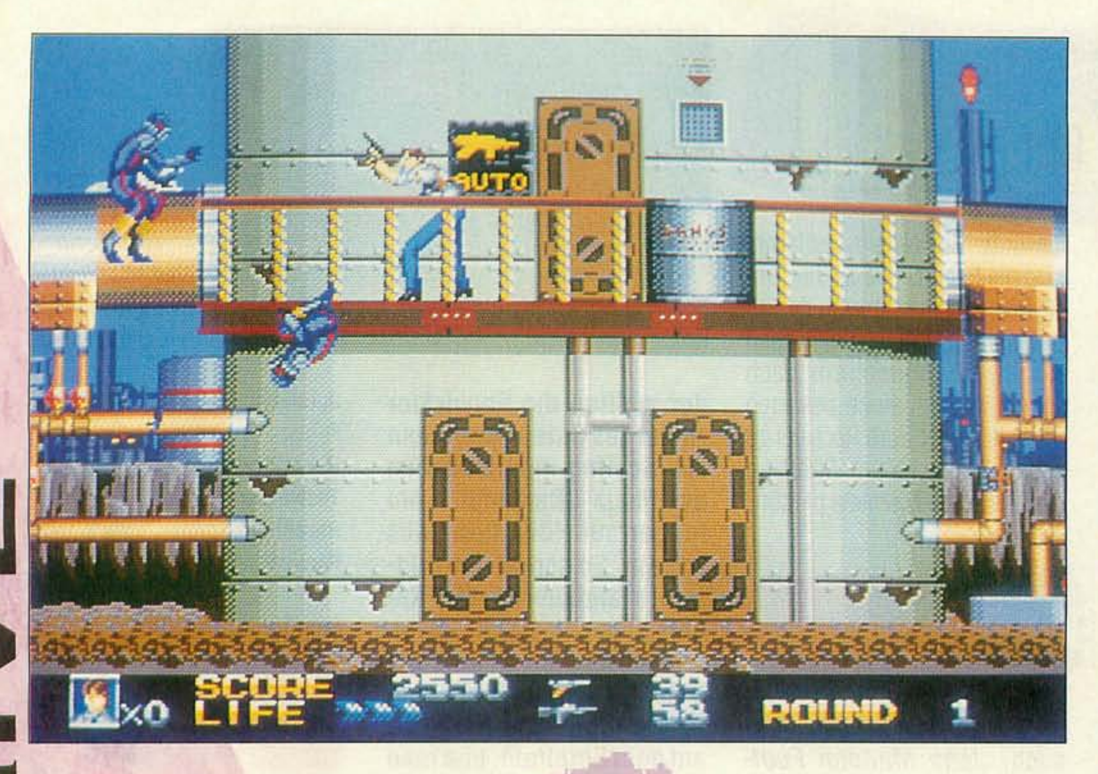
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

60% Grafik
32% Musik
78% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 36%

Redaktionswertung

MEGA DRIVE



Auf der Brüstung geht's heiß her: Die Cyborgs wollen Euch von Extra-Magazinen abhalten

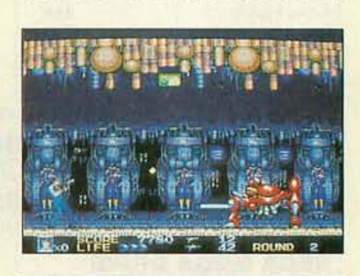
Nostalgie-Feeling

Rolling Thunder 3

Vor gut acht Jahren sorgte ein Actiontitel für lange Schlangen vor den Coin-Up-Automaten: *Rolling Thunder*. Das Spielprinzip war denkbar einfach, aber genial. Ihr steuert einen Agenten horizontal durch ein zweistöckiges Gebäude, das knapp zehn Level umfaßt, um einer Bande von vermummten Ganoven Euer gekidnapptes Mädel zu entreißen. Zur Verteidigung steht Euch eine Schnellfeuerpistole und ein 50-schüssiges Magazin zur Verfügung. Im Gebäudekomplex finden sich an allen Ecken und Enden Türen, aus denen des öfteren Kapuzenmänner stürmen und ohne Vorwarnung feuern. Ist eine Tür mit einem 'Bullet'- oder 'MG'-Symbol gekennzeichnet, solltet Ihr Euren knapp bemessenen Munitionsvorrat schnellstens aufstocken. Der dritte Aufguß konserviert nun dieses Grundkonzept und peppt die Action mit einer Reihe von zeitgemäßen Features auf: Ihr schnallt Euch jetzt neben dem Standardrevolver noch eine extradicke Wumme aus zehn möglichen um. Eine gewisse Taktik solltet Ihr dabei schon an den Tag legen: Habt Ihr die Panzerfäuste, Nebelgranaten und Laser verpulvert, könnt Ihr diese Kanonen den Rest des Spiels nicht mehr einsetzen. Damit das Ganze nicht langweilig wird (bei echten Fans eh nicht der Fall!), streuten die Designer zwischendurch noch Motorrad-Hetzjagden sowie Jetski-Rennen vor der Küste ein (*Shinobi 2* läßt grüßen!).

Meine Meinung: gut

Der Name *Rolling Thunder* klingt schon seit jeher wie Musik in meinen Ohren: Wer den Automatenoldie so wie ich unaufhörlich mit Münzen gefüttert hat, wird auch diese Variante des Spiels lieben. Einsteigern mag meine Begeisterung für das einfache Spielprinzip vielleicht spanisch vorkommen, da heutige Action-Orgien mit 3-D-Spielereien, tonnenweise verschiedenen Gegner-Sprites (*Gunstar Heroes*) und anderen Zutaten aufwarten, echte Spielhallenveteranen teilen aber meine Meinung. Einen Rüffel verdienen allerdings die Grafik- und Sounddesigner. Wie kann es nur möglich sein, acht Jahre nach dem Erscheinen des Originals nicht auch nur annähernd dessen optische und akustische Qualität zu erreichen? Weder die Explosionen der feindlichen Handgranaten noch die Todesschreie der Androiden reißen einen vom Hocker. Leute mit längerer Spielerfahrung, die nostalgische Actiontitel zu schätzen wissen, müssen unbedingt zugreifen, während sich High-Tech-Freaks eher an Titel wie *Ranger X* oder das oben erwähnte *Gunstar Heroes* halten. **rk**







Setzt Ihr Euer Extrawaffen-Arsenal geschickt ein, trefft Ihr die gegnerischen Cyborgs bald wie im Bild rechts unten an

Spieletyp: Agenten-Action

Hersteller: Namco
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

65%
Grafik
69%
Musik
59%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 70%

Redaktionswertung

Think Pink

Pink Panther

Paulchen feiert momentan ein großes Comeback. Filme (die Klamaukklassiker mit Peter Sellers) werden wiederholt und mehrere Videospiele sind in der Mache. Die erste Testversion zeigt schon, worum's geht: In Jump'n'Run-Manier hopst Ihr durch die Levels und wehrt Euch gegen Comic-Feinde, zu denen auch Inspektor Cluseau gehört. Zur Verteidigung tragt Ihr die Faustwumme, eine Pistole, die auf Knopfdruck einen Boxhandschuh am Federarm abschießt. Mit Extras erhöht Ihr die Reichweite der Waffe. Andere Goodies wie das Stopschild oder der Preßlufthammer wirken in entsprechender Weise. Findige Hüpfer entdecken etliche Geheimräume, in denen Ihr Lebensenergie oder das Punktekonto auffrischt. Mit Laufbändern, fliegenden Teppichen oder dem Bespringen anderer Sprites wird spielerisch für Abwechslung gesorgt.



Großer Name hin oder her, *Pink Panther* fürs Mega Drive darf getrost als belanglos eingestuft werden. Grafisch wird Schonkost geboten, von irgendwelchen räumlichen Effekten fehlt jede Spur. Trotz der vereinzelten Gags ist der optische Eindruck arg dürftig. Der schlaksige Held steuert sich hakelig, die Animationen sind ebenso mager. Denk Ihr Euch einige Farben weg, habt Ihr ein durchschnittliches Master-System-Spiel vor Euch. Die Spielbarkeit siedelt sich auf "mittelmäßig" an. Das beste ist immer noch der gut umgesetzte Musiktitel. Im Spiel überwiegen allerdings nur Variationen des musikalischen Themas. *Pink Panther* wird mit Mühe und Not dem Modulpreis gerecht, anspruchsvolle Zocker lassen's links liegen. Kauft Euch lieber das Video. *jb*



In diesem Fall: Lieber Video kaufen als Videospielen

MEGA DRIVE

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Tecmagic
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 110 Mark

45% Grafik
68% Musik
23% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 56%

Redaktionswertung

Angst und Schrecken

Haunting

Polterguy ist ein Geist. Diesen Zustand verdankt er dem Blutsauger Vito Sandini, der minderwertige Skateboards herstellt. Mit einem dieser Skateboards landete Polterguy direkt unter den Rädern eines Lasters. Doch er hat Rache geschworen. Er will die Sandinis aus ihren vier Häusern vertreiben.

Als Polterguy stehen Euch verschiedene Methoden zur Verfügung, um die Sandinis einzuschüchtern. In den Häusern befinden sich sogenannte "Fright' Ems", Spukgegenstände, die von Euch aktiviert werden können. So verwandelt sich ein harmloses Sofa z.B in einen gefährlichen Schlund. Der Angstzustand der Sandinis, der von ruhig bis sehr groß reicht, wird in Form von kleinen Porträts angezeigt. Wenn der Angst-Level "sehr groß" übersteigt, flüchtet die betreffende Person aus dem Haus. Für seine Tricks benötigt Polterguy Ektoplasma. Falls sein Vorrat verbraucht ist, muß er in die Verliese, um neues Ektoplasma zu sammeln.



Für mich als alten Horrorfan ist *Haunting* eines der witzigsten Spiele seit langer Zeit. Die vielen verschiedenen Gegenstände, die übernommen werden können, sorgen immer wieder für Überraschungen. Man weiß nie, was als nächstes passiert (allen Splatter-Freaks empfehle ich die Werkstatt mit Kreis- und Motorsäge!). Das eigentliche Ziel des Spiels war schnell vergessen. Ich wollte einfach nur sehen, in was sich die Fright'Ems noch alles verwandeln. Die detaillierten und witzigen Grafiken tragen viel zum Spielspaß bei. Alle, denen es bei den meisten Spielen nicht gruselig genug zugeht, sollten sich *Haunting* zulegen. And don't forget: The Saw is Family! *rz*



Da schaut Vito dumm aus der Wäsche, wortwörtlich. Der harmlose Traktor verwandelt sich in ein reißendes Biest.

MEGA DRIVE

Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

79% Grafik
54% Musik
52% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 74%

Redaktionswertung

MEGA DRIVE

Run to you

Dashin' Desperados



Die Endgegnerhatz ist witzig: Im Split-Bildschirm seht Ihr oben den Motz und unten Euch

Der berühmte Flipper-Hersteller Data East präsentiert hier ein Jump'n'Run der besonderen Art mit Betonung auf "Run". Rick und Will, zwei coole Cowboys, waren die besten Freunde, bis die süße Squaw Jenny ihren Weg kreuzte. Seitdem sind die Kumpels nicht wiederzuerkennen und wetteifern mit allen Mitteln um die Gunst der holden Dame. Als die Lady nun ihre Pläne von einer Weltreise kundtut, stellen sich die beiden Tölpel postwendend als Bodyguards zur Verfügung. Eure Aufgabe besteht nun darin, einen Freund oder den Computer in einem Split-Bildschirm-Rennen auszustechen und die am Ende wartende Jenny als erstes zu erreichen. Euer Weg führt Euch dabei durch die Arktis, wildes Seengelände und andere Gefilde, die mit altbewährten Zutaten wie Sprungfedern und Tieren gefüllt sind. Liegt Ihr hinten, legt Ihr besser einen kurzen Dash (Sprint) ein oder haltet den Gegner mit Bomben oder Wirbelstürmen auf.



Zu zweit macht die Raserei ja noch kurzfristig Spaß, da sich der menschliche Mitspieler zum Glück meist genauso dumm anstellt, wie Ihr selbst. Aufgrund des schnell scrollenden Bildschirms tappt Ihr nämlich in jede einzelne der zahlreichen Fallen und Hindernisse. Der Computergegner stellt sich wesentlich geschickter an und vermeidet es, Euch ab dem zweiten Level noch eine faire Chance zu lassen. Er veräppelt Euch sogar, indem er Euch, selbst einen Meter vor der Braut stehend, noch einen Sixpack Bomben vor die Füße wirft! *rk*

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Data East
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

63% Grafik
60% Musik
53% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **53%**

Redaktionswertung

MEGA DRIVE

Schlangenfraß

Snake Rattle N Roll



Der NES-Trick funktioniert noch: Kriecht Ihr im ersten Level ans Ende und bekommt die Rakete, könnt Ihr etliche Level überspringen.

Rattle und Roll, die beiden Spaltzüngler, winden sich durch elf Level, in denen Pillenfressen oberstes Gebot ist. Bestehen die beiden zu Anfang nur aus einem gefräßigen Kopf, so wachsen sie durch verstärkten Pillengenuß zu einer prächtigen Schlange heran. Ist der Schwanz lang genug, so heißt es auf eine Waage springen, die Euch bei ausreichendem Gewicht die Pforte zum nächsten Level öffnet. Die ohnehin hastige Mahlzeit wird Euch natürlich fortwährend von irgendwelchen Störenfrieden verleidet. Haie, Bigfoots, Bomben, Fallen, rasiermesserscharfe Klingen und zuschnappende Klodeckel haben es auf Euch abgesehen. Rasende Wasserfälle, klaffende Abgründe und spitze Klippen sind zu meistern, was einem Kriechtier nicht immer leicht fällt. Zu allem Unglück sitzt Euch ein knackiges Zeitlimit im geschuppten Nacken.



Das mittlerweile drei Jahre alte NES-Spiel weiß in seiner aktuellen Umsetzung auch heute noch zu gefallen. Zwar hat man keine Neuerungen eingebaut, doch am lustigen Spielprinzip ist auch nach Jahren nicht zu rütteln. Grafisch hätten die Designer das Spiel mehr aufpeppen können, der optische Unterschied zur NES-Version macht sich kaum bemerkbar. Der Schwierigkeitsgrad zieht nach kurzer Zeit beträchtlich an und macht das Spiel zu einer Herausforderung. Die Steuerung, welche ein dreidimensionales Bewegen erlaubt, ist präzise, doch gewöhnungsbedürftig. *fh*

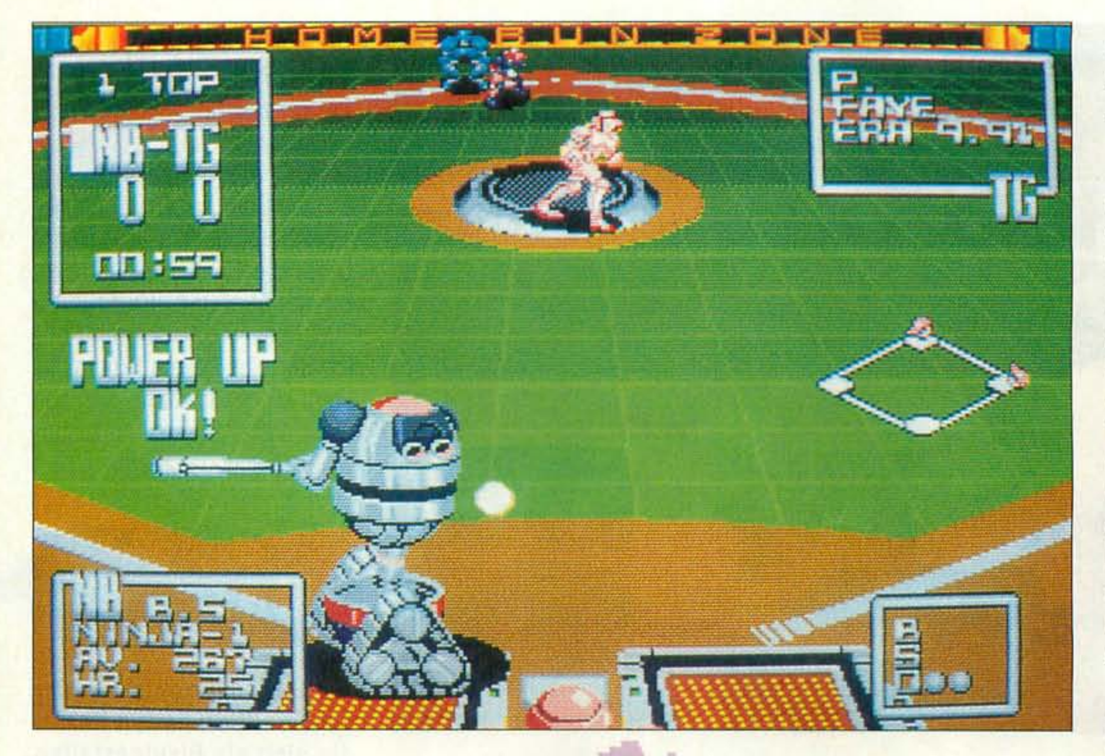
Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Rare
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Highscore-Liste
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

59% Grafik
62% Musik
61% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **70%**

Redaktionswertung



Die dumme Blechkiste trifft nicht mal die einfachsten Bälle. Dafür schaut er unheimlich blöd.

Play Ball!

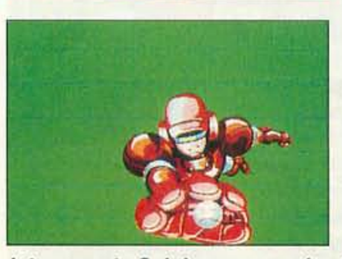
Super Baseball 2020

Baseball ist der amerikanische Volkssport Nummer eins. Ganz Amerika sitzt vor der Glotze, wenn jedes Jahr im Oktober die Meisterschaft in den World Series ausgetragen wird. Im Jahr 2020 hat sich das Spiel allerdings etwas verändert. Die Spieler tragen Titanplatten als Schutz, Roboter werfen den Ball mit bis zu 260 kmh und das Spielfeld ist mit Minen gespickt.

Zwölf Mannschaften stehen Euch zur Auswahl, verteilt auf zwei Ligen. Ihr könnt alleine oder zu zweit antreten. Die Vorrunde besteht aus jeweils drei Matches gegen die fünf Mannschaften Eurer Liga. Falls Ihr am Ende der Saison Tabellenführer seid, dürft Ihr gegen den Spitzenreiter der anderen Liga um die Weltmeisterschaft kämpfen. Anhand einiger Statistiken werden Euch die Stärken und Schwächen der Teams verdeutlicht. Nachdem Ihr Euch für eine Mannschaft entschieden habt, müßt Ihr den ersten Pitcher bestimmen. Das Spielfeld enthält einige Extras, z.B. Sprungzonen, in denen die Spieler extrem hoch springen oder Stoppballzonen, wo der Ball sofort zum Stillstand kommt. Als Pitcher stehen Euch langsame Würfe und Fastballs zur Verfügung. Mit dem Richtungskreuz gebt Ihr dem Ball etwas Effet. Als Batter könnt Ihr auf den Ball dreschen oder "bunten", d.h. den Ball abtropfen lassen. Auf dem Spielfeld sind einige im Baseball übliche Taktiken wie z.B. das Base-Stealing oder die Lead-Taktik möglich. Gelungene Aktionen werden in Nahaufnahme präsentiert.




Super Baseball 2020 ist sicher die ungewöhnlichste Baseballsimulation auf dem Mega Drive. Roboter als Spieler und Minen auf dem Spielfeld waren bisher eher die Ausnahme. Trotz der vielen neuen Ideen haben die Programmierer die Grundzüge dieses Sports nicht vergessen. Jeder, der die Baseballregeln kennt, wird auch mit diesem Spiel schnell zurechtkommen. Die Steuerung ist relativ einfach, speziell beim Pitchen trifft man den Ball mit schöner Regelmäßigkeit. Die Grafiken gehören zum Feinsten auf dem Mega Drive und die Nahaufnahmen sind wunderschön animiert. Nach einem Home Run gibt's Küßchen, und der Pitcher ist am Boden zerstört. Roboterspieler können auch durch technische Probleme ausfallen. Sie sprühen Funken oder rauchen aus allen Löchern. Am meisten Spaß machen aber Spiele gegen einen Freund, da der Computer sehr wenige Fehler macht und nur nach längerem Training zu besiegen ist. Alle Baseball-Fans – und es werden auch hierzulande immer mehr – sollten zugreifen. *rz*




Interessante Spielszenen werden in beeindruckenden Nahaufnahmen gezeigt. Nach einigen Innings werden die ersten Minen gelegt.

MEGA DRIVE

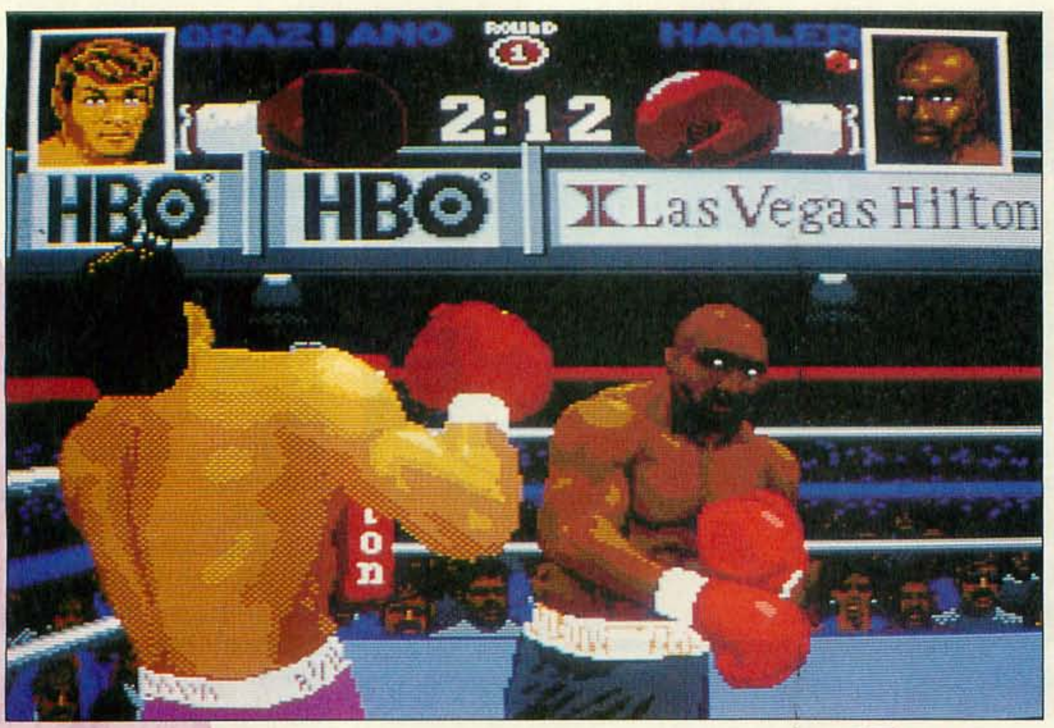


Spieletyp: Baseballsimulation

Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
74%
Grafik
50%
Musik
66%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 73%

Redaktionswertung



Der hat gesessen! Jetzt bloß nicht noch auf Euren Zähnen ausrutschen!

Aufwärtshaken

Boxing Legends

Ihr wolltet schon immer mal einen der mit legendärem Ruf behafteten Boxer wie Sugar Ray Leonard oder Jake 'the raging bull' LaMotta durch die Ringseile geleiten? Dann seid Ihr bei *Boxing Legends of the Ring* an der richtigen Adresse. Hier prügelt Ihr Euch entweder im Exhibition-Mode mit einem Kumpel durch das gleißende Scheinwerferlicht von Las Vegas, startet eine eigene Karriere als Newcomer, oder boxt im 'Battle of the Legends' um Ruhm und Ehre. Wählt Ihr den Career-Mode, stellt Ihr bis auf die Farbe Eurer Unterhose nahezu alles ein: Namen, Hautfarbe, Stärke der einzelnen Schläge, Ringansicht, Rundenzahl und vieles mehr. Spielerisch gleichen sich dann die Super Nintendo- und Mega-Drive-Version bis auf die Button-Belegung wie ein Haar dem anderen. Ihr verteilt kurze Geraden, Magenschwinger, Aufwärtshaken und klammert, sofern's um Eure Kondition nicht zum besten steht. Bevor Ihr Eure Karriere startet, verteilt Ihr den Euch zustehenden Batzen Energie, der übrigens nach jedem gewonnenen Fight zunimmt, auf die drei Kategorien Schlagstärke, Ausdauer und Einsteckvermögen. Auch habt Ihr die Möglichkeit, einzelne Schläge ganz nach Eurem Geschmack zu verbessern. Im Kampf schließlich, den Ihr in 3-D-Ansicht von vorne (oder hinten, je nach Eistellung) seht, verfügt Ihr noch über einen alles vernichtenden Kinnhaken mit Ausholbewegung. Dieser Angstgegner aller Zähne steht Euch als Standard einmal pro Runde und je ein weiteres Mal dann zu, wenn Euer Gegner den Ringboden küßt. Während des Schlagabtauschs lest Ihr die Verfassung Eures Fighters an dessen Visage über dem Ring ab: Sind die Augen schon geschwollen, heißt's aufpassen! Die über der Action befindlichen Boxhandschuhe informieren Euch über Eure Kampfkraft. Sollten sie sich leeren, könnt Ihr vorübergehend keine Schläge mehr austeilen und müßt ausweichen und klammern.







Wenn Ihr so geschickt klammert und ausweicht, seht Ihr auch das nächste Nummerngirl noch



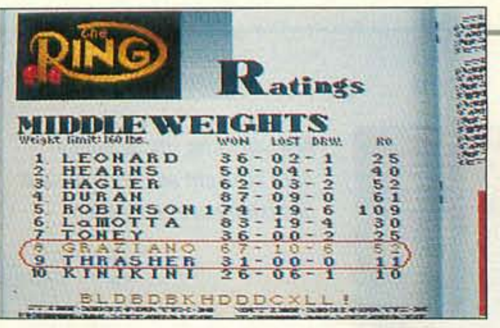
Allein schon aufgrund der acht weltberühmten Boxer, die sich als Pixelgestalten auf dem Modul tummeln und den echten Idolen verblüffend ähnlich sehen, verbreitet *Boxing Legends of the Ring* Atmosphäre. Die Spielbarkeit haben die Designer auch beachtlich gut gestaltet: Das Ducken, Blocken und Zuschlagen geht nach anfänglicher Eingewöhnungsphase recht locker von der Hand. Mit den vielfältigen Optionsmöglichkeiten und dem sagenumwobenen 'Battle of the Legends'-Mode, den Ihr erst nach erfolgreichem Abschluß des schweißtreibenden Career-Modus betreten dürft, ist das Modul

Spieletyp: Boxsimulation
Hersteller: Elektro Brain
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Career-Mode, Continue, Passwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark



67% Grafik
5% Musik
50% Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 66%

Redaktionswertung



Der Weg zur Spitze ist lang und steinig...



Volltreffer mit dem Super-Punch zeigen Wirkung: Jetzt noch ein paar Uppercuts nachsetzen und Eure Visage findet sich auch auf der nächsten Eintrittskarte

ein wahres Dorado für Box-Freaks. Witzige Features dürfen natürlich auch nicht fehlen: Hat Euch der Gegner schon ein Veilchen zugefügt, verdunkelt sich für Euch aufgrund des mangelnden Sehvermögens immer wieder kurzzeitig der ganze Bildschirm (macht nichts: Sollte es schon soweit gekommen sein, seid ihr eh gleich k.o.!). Einziger Wermutstropfen neben der etwas unrealistischen körperlichen Verfassung der Champions (ich war einmal nach 447 (!) Treffern und fünf Niederschlägen immer noch nicht erledigt): Während sich am Super NES die Kämpfer rasant schnell und mit krachenden Schlaggeräuschen (unterschiedlich für jede Körperpartie) beharken, geht's auf der Sega-Konsole relativ gemächlich und mit langweiligen 'Plops' bei Treffern zur Sache. Auch die Massen gehen bei Nintendos 16-Bitter bei einem Schlagabtausch eher mit. Trotzdem sollten sich nicht nur Fans der Schwerathletik diesen tollen Vertreter seiner Zunft einmal näher ansehen. *rk*

Spieletyp: Boxsimulation
Hersteller: Elektro Brain
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Career-Mode, Continue, Passwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark

72% Grafik
5% Musik
62% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **71%**

Redaktionswertung

Sixpack

WWF Royal Rumble

Wenn sechs muskelbepackte Verrückte in irrer Kriegsbemalung aufeinander losgehen und Tausende das gut finden, nennt man dies *Royal Rumble* (oder Redaktionskonferenz). Allein oder zu zweit geht's in den Ring. Nacheinander gesellen sich WWF-Größen wie Hulk Hogan zu Euch und versuchen mit allen Mitteln, Euch aus dem Ring zu werfen. Wer rausfliegt, scheidet aus. Bis zu sechs Wrestler tummeln sich gleichzeitig auf der Matte. Jeder Kämpfer beherrscht neben den üblichen Knochenbrechern auch eine individuelle Spezialtechnik. Es gibt natürlich auch andere Spielarten des Wrestlings: One on One, Tag-Team und Brawl stehen zur Verfügung. Auch außerhalb des Rings könnt Ihr Euch prügeln, und wenn Euch der Schiri nervt, haut ihm einfach eine vor den Latz. Gegen besonders hartnäckige Gegner hilft auch ein Stuhl über den Kopf.



Wrestling im Fernsehen ist überhaupt nicht mein Ding. Die Pseudo-Schlägereien sind zu lächerlich.



Im Royal Rumble werfen sich die Wrestler gegenseitig aus dem Ring

WWF Royal Rumble macht jedoch sehr viel Spaß. Nach wenigen Minuten hat man die Steuerung raus und dann geht's ab! Einige der Spezialtechniken sind etwas schwierig anzuwenden (6-Button-Pad dringend empfohlen!), denn sie sind von Eurer Position zum Gegner abhängig. Hulk Hogan kann seinen "Legdrop Finisher" z.B. nur anwenden, wenn sein Gegner auf dem Boden liegt. Die Grafik und der Sound sind absolut erstklassig und tragen viel zum Spielspaß bei. *rz*

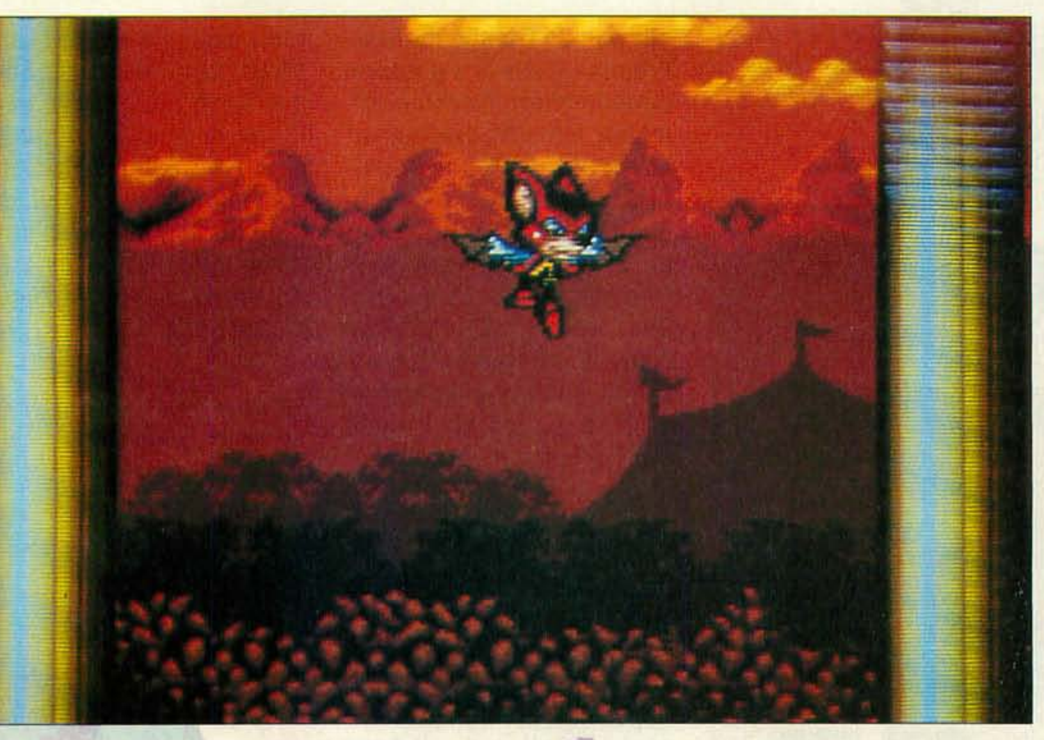
Spieletyp: Wrestling-Simulation
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

65% Grafik
69% Musik
64% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**

Redaktionswertung

Super Nintendo



Ach, du liebe, liebe Sonne: Aero schwebt auf Wolken dem nächsten Level entgegen

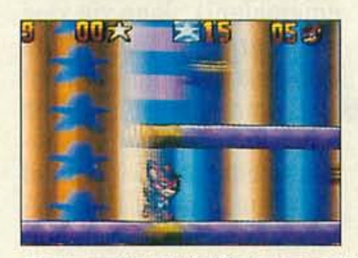
Fledermaus-Zirkus

Aero Acro Bat

Lustig ist das Zirkusleben. Für die tapfere Fledermaus *Aero, the Acro Bat*, ist die Manage allerdings kein Zuckerschlecken: Fiesling Edgar Ektor, ein ausrangierter, auf Rache sinnender Zirkusclown, sabotiert das legendäre "Pleasure Dome" – Aeros fantastischen Freizeit- und Zirkuspark. Edgars Schergen, allen voran der vor Eifersucht tobende Kollege Zero, the Acrobat, rekrutiert der Schurke aus dem frustrierten Schausteller- und Künstlervölkchen. Während die mutige Fledermaus das Publikum mit atemberaubenden Kunststücken fesselt, hält er die hinterhältigen Feuerspucker und terroristischen Messerwerfer vom Publikum fern. Zur allgemeinen Belustigung läßt sich Aero mit einer Kanone in den Abendhimmel schießen, hechtet durch lodernde Feuerringe, springt aus schwindelnden Höhen in einen winzigen Wassertank und balanziert ein röhrendes Motorrad über locker gespannte Seile. Drei gänzlich unterschiedlich gestaltete Levels warten auf unseren Akrobaten. Nach dem turbulenten Zirkusleben rettet sich Aero im magischen Zauberwald von Plattform zu Plattform, bis Euch der quirrlige Virtuose schließlich im Horrormuseum das Fürchten lernt. Im Finale fordern Edgar und Zero die kleine Maus zum alles entscheidenden Kampf. Kein anderer Vergnügungspark bietet eine vergleichbare Show.

Batmans kleiner Bruder ist in der Tat für turbulente Überraschungen gut. Der knallrot "Bat"-Anzug sitzt wie angegossen, als "Batmobil" mißbraucht Aero mal ein Hochseilfahrrad aus dem Zirkus-Fundus, mal eine fliegende Untertasse aus dem Schaustellergewerbe. Die zahlreichen Feinde erwarten statt einer Laserstrahlen-Attacke ein ultimativer "Drill"-Sprung in der Manier eines weißen Scheuerpulver-Wirbelwinds. Wie im Genre üblich, genügt Aero ein gezielter Sprung aufs Haupt des Feindes, um jene pulverisiert ins Jenseits zu verbannen. "Wer im Glashaus sitzt, soll nicht mit Sternen werfen", davon hält Aero wenig: Im Stand oder im Flug feuert er eine glitzende Pracht den Attentätern entgegen. Die magischen Schleudergeschoße sucht sich unser kleiner Nachtschwärmer im Park. Wird's brenzlig, baut unser kleiner Showman seine Flügelschwingen als Schild auf. Freilich, wildgewordene Liliputaner, Jongleure oder böse Clowns kann ein Fledermausschild nicht bremsen. Der erstaunlich feste Griff der Fledermauskrallen ermöglicht es Aero locker und bequem entweder über Hochseile zu tappen oder wie ein Regenschirm am Seil baumelnd Abgründe zu passieren. Als verblüffend elegant erweisen sich die Flugfähigkeiten der putzigen Flattermaus. Majestätisch wie ein Falke schwebt Aero reglos über den Köpfen seiner Feinde, um im rechten Moment blitzschnell zuzustoßen. Ein Transmitter-Tor, gut an geheimen Plätzen verborgen, dient zum Verlassen eines Levels. Nebenbei sammelt Ihr Früchte, Sterne und Gesundheitsamulette. Hat Aero innerhalb eines Zeitlimits den Zielpunkt erreicht und zu-







Treppen nimmt die Fledermaus im Fluge. Schnell kommt Aero, the Acro Bat, auch in seinem schnittigen Lufttaxi vorwärts.

Konsole: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Highscore-Liste, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

73%
Grafik
77%
Musik
56%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 76%



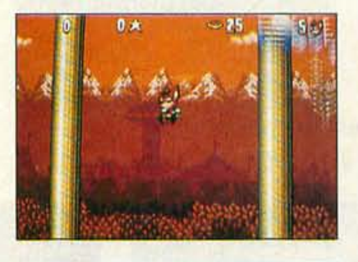
Aber hallo! Die artistisch begabte Fledermaus macht der Mäusebrut aus Hollywood Konkurrenz



sätzlich alle verfügbaren Extras eingesammelt, gibt's als Sonderbonus ein weiteres Leben. Für seine atemberaubenden Zirkusstunts arbeitet die radargesteuerte Luftratte mit Spezialgeräten: Ballons tragen den Helden in schwindelnde Höhen, hinein in versteckte Zonen und gefährliche Geheimgegenden. Die tragbare Seifenblasenmaschine produziert zwar jede Menge Blasen, die können unseren Helden jedoch nur kurz tragen. Die Kanone ist für den wahren Zirkushelden ein angemessenes Beförderungsmittel: Einsteigen, Zündung, Knall und mit etwas Glück treffen alle Körperteile zur gleichen Zeit im Ziel ein. Trampoline, Trapeze und Wippschaukeln sind für den schnellen Kurzausflug am Wochenende der optimale Startplatz. Hat sich Aero vorher mit einem Fallschirm eingedeckt, läßt sich die Flug- oder besser Fallrichtung auch steuern. Ein besonderes Zuckerl sind beeindruckende Adlerschwingen, die jede plump flatternde Fledermaus in einen eleganten Überschalljäger verwandeln – freilich immer nur für eine begrenzte Zeit. Wer bei der Hast durch den "World of Amusement Circus and Funpark" den Wecker entdeckt, erhält den Zeitbonus – bei dem knappen Limit ein wertvolles Extra. Sprung- und Schlagkraft des "Drillsprungs" kann Aero verdoppeln, wenn Ihr das Blitzsymbol irgendwo im Level aufstöbert. Wer in die Ruhmeshalle der ewigen High-Score-Charts seinen Namen an die Tafel schreiben möchte, muß im Freizeitpark kräftig punkten. Punkte gibt's für Zirkuskunststücken, fürs Sammeln von Essen und das Zerklatschen von Feinden.



Die Fledermaus Aero ist den Designern von Sunsoft rundum gelungen. Die Atmosphäre von Zirkus und Jahrmarkt wurde sowohl auf dem Mega Drive wie auch in der Super NES-Version stimmungsvoll umgesetzt. Das gleißende Dämmerlicht der untergegangenen Sonne hinter einer Riesenachterbahn – Schaubuden und Zelte als Kontrast zu weißen Schäfchenwolken im Abendhimmel – und dazu bläst das Synthesizer-Orchester bekannte Zirkusreißer. Da der Mega-Drive-Klangchip hier zugegebenermaßen etwas eckig und hölzern klingt, gehen im Vergleich der beiden Systeme die Punkte deutlich an Nintendo. Grafisch sind beide Versionen weitgehend identisch – wenn mir auch Ohren und Visage des Sega-Aeros irgendwie langgezogen erscheinen und die Bildbrillanz am Super NES schillernder und weicher ist. Deutlich wird dies besonders im Zauberwald-Level, wo Aero das Hauptquartier des Schurken Edgar Ektor findet. Die vier Levels sind moderat schwer und recht umfangreich. Jede der Stufen unterteilt sich wieder in fünf oder mehr Abschnitte mit seperaten Aufgaben. Zum Abschluß erwartet Euch jeweils ein Obermotz. Zirkusmanege, Freizeitpark, Zauberwald und das perverse Museum des Schreckens, so lauten die Stationen auf Aeros Weg. Im großen Finale fordern alle Bösewichter *Aero, the Acro Bat* zum letzten Kampf: Green Slime, der Magier Marvin, Mike der Mechaniker... *mn*






Aero am Mega Drive: Die Ohren sind noch etwas spitzer und die Visage länger als in der Super-NES-Variante (links)

Mega Drive

Konsole: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Highscore-Liste, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

71% Grafik
70% Musik
56% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 73%

Redaktionswertung



Unten im Tal steht der gesuchte Mana-Tree, der Euer Schwert magisch verbessert.

Video Games Classic

Mana macht müde Männer munter

Secret of Mana

Mana heißt die Universalenergie, die die Welt im Gleichgewicht hält. Acht Mana-Samen wurden in acht Palästen versteckt und mit Mana-Energie versiegelt. Doch die bösen Mächte des Imperiums (ohne Darth Vader) versuchen, die Siegel zu brechen, um das Gleichgewicht zu stören und die Mana-Festung in Besitz nehmen zu können.

Das interessiert unseren Helden kein bißchen. Er spielt vergnügt mit seinen Freunden beim Wasserfall in der Nähe seiner Heimatstadt Potos. Dabei findet er ein Schwert, das in einem Felsen steckt. Neugierig versucht er, das Schwert rauszuziehen, und schwupp hält er es in der Hand. In Potos herrscht große Unruhe. Denn leider hat unser junger Freund das Mana-Schwert entfernt, das das Dorf vor Unheil beschützte. Er wird daher verbannt, bis Ruhe eingekehrt ist.

Eure Aufgabe ist es, als Held der Story den Frieden auf der Welt wiederherzustellen. Auf Eurem Weg in die nächste Stadt trefft Ihr schon auf die ersten Monster, die jedoch mit zwei Schwertschlägen schnell erledigt sind. Häufige Kämpfe sind Pflicht, da Ihr nur so Euren und den Level Eurer Waffen in die Höhe schrauben könnt. Die Steuerung und Grafik erinnert stark an *Legend of Zelda*, sogar die hohen Gräser könnt Ihr mit einem Hieb abmähen. Im Gegensatz zu Zelda gibt's darunter aber nichts zu finden. In den Städten erfahrt Ihr in Gesprächen mit den Einwohnern interessante Neuigkeiten und Gerüchte. In den Gasthöfen dürft Ihr gegen ein geringes Entgelt übernachten und Eure Kräfte auffrischen. Außerdem könnt Ihr nur da (mit wenigen Ausnahmen) Euren Spielstand abspeichern. In den kleinen Geschäften gibt's wichtige Ausrüstung zu kaufen, z.B stärkere Rüstung und Lebensmittel, die verbrauchte Lebensenergie regenerieren. Außerhalb von Ortschaften trefft Ihr ab und zu auf gewiefte Katzen, die Euch ebenfalls einige Gegenstände zum Kauf anbieten, jedoch meist zu Wucherpreisen. Ihr könnt bei diesen Händlern auch Euren Spielstand sichern. Nach einer Weile wird sich ein junges Mädchen zu Euch gesellen. Sie ist auf der Suche nach ihrem Geliebten, der vom Imperium entführt wurde. Mit der Select-Taste könnt Ihr wählen, welchen Eurer Charaktere Ihr steuern wollt. Im Actionmenü legt Ihr fest, ob sich die vom Computer gesteuerten Figuren in Kämpfen eher aktiv



Alle Zaubersprüche auf Level sieben! So sollte es sein. Übersichtliche Menüs zeigen Euch die Fähigkeiten Eurer Kämpfer.







In den endlosen Sanddünen und Eiswüsten der Mana-Welt warten die dunklen Mächte auf Euch. Mitten im Dschungel steht ein Tempel.


Die komplette Mana-Welt im Überblick


Flammie bringt Euch an jeden Ort auf dem Planeten


Auf dem versunkenen Kontinent steht ebenfalls ein Palast



In einigen Gasthäusern werden Wucherpreise verlangt

oder passiv verhalten. Noch weiter im Spiel schließt sich noch ein Troll an, der sein Gedächtnis verloren hat (falls Ihr einen 5-Player-Adapter besitzt, könnt Ihr das Abenteuer auch mit zwei Freunden fortsetzen). Zu dritt ist die Reise erheblich einfacher, zumal Eure Begleiter mit der Zeit einige mächtige Zaubersprüche lernen. Auch die magischen Fähigkeiten lassen sich durch wiederholten Gebrauch bis auf Level acht hochpushen, was gegen Ende des Spiels auch dringend nötig ist. Falls Ihr lange Fußmärsche vermeiden wollt, wendet Euch vertrauensvoll an die Cannon-Reisegesellschaft. Für gutes Geld schießen Euch die Cannon-Brüder buchstäblich quer über den Planeten. Ein weißer Drache, dem Ihr im Lauf Eures Abenteuers das Leben rettet, fliegt Euch später im Spiel aus Dankbarkeit überall hin. Die Mana-Welt besteht aus den unterschiedlichsten Kontinenten. Am Pol erwarten Euch Eiseskälte, Wölfe und Pinguine. In der Wüste greifen Euch riesige Sandspinnen an und sogar eine ausgiebige Bergtour bleibt Euch nicht erspart. Auf Eurem Weg werdet Ihr unter anderem von Goblins gefangengenommen und gekocht und als Sklaven auf einem Sandschiff verschleppt.



Gut geklaut ist besser als schlecht erfunden. Die Programmierer von *Secret of Mana* haben offensichtlich fleißig *Legend of Zelda* gespielt. Sie haben sich jedoch auch einige Innovationen einfallen lassen. Zum ersten Mal könnt Ihr zu dritt gemeinsam ein Action-Adventure durchspielen. Dabei ist Teamgeist besonders wichtig, da z.B. das Mädchen die einzige mit einem Heal-Zauberspruch ist. Die Computercharaktere lassen sich zwar sehr exakt einstellen, aber mit Freunden macht es einfach viel mehr Spaß. Die verschiedenen Menüs wurden in Ringen angelegt, was sehr übersichtlich ist. Auf Eurer Reise trefft Ihr auf Dutzende unterschiedlicher Monster, die alle sehr nett gezeichnet sind. Außerdem warten ungefähr 40 Bosse auf Euch. Zum Glück gibt's den "Analyzer"-Zauberspruch, der Euch die Schwächen Eures Gegners aufzeigt. Die ausgezeichnete Musik paßt wunderbar in die Gesamtstimmung des Spiels. Was mir leider abgeht, ist mehr Interaktion mit der Umgebung. In Zelda könnt Ihr Gegenstände aufheben, werfen, schieben, ziehen etc. All das ist hier kaum möglich. Dafür ist das Spiel ungewöhnlich groß. Ihr werdet einige Wochen damit zu tun haben. Durch die abwechslungsreiche Story wird es trotzdem nie langweilig. Allen Zelda-Fans sei gesagt: *Zelda IV* ist noch nicht mal angekündigt, deshalb schnappt Euch *Secret of Mana*! rz


Der Eispalast auf dem arktischen Kontinent bietet eiskalte Grafik


Die beiden Major Ducks, am Eingang zur Mana-Festung, sind äußerst unangenehme Zeitgenossen

Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Square Soft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 3
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Wertung	
Grafik	85%
Musik	81%
Soundeffekte	74%
SPIEL-SPASS	86%

Redaktionswertung



Bewegte 3-D-Objekte geben dem Rollenspiel eine stattliche Atmosphäre



Euer Beraterstab: Chef-Psychiater, Stadtplaner, Forschungsminister, Umweltminister, Finanzchef und Militärberater

Bauwerke: immer mehr Bauten erscheinen in der Auswahlbox



Übersichtskarte für Bodenschätze, Militär und Gebäude



Spionage: die letzten Berichte Eures Geheimdienstes



Welches Raumschiff wollt Ihr produzieren?

Krieg im Paradies

Utopia

Wer hätte noch nicht von einer perfekten Gesellschaft geträumt? Einer Welt ohne Armut, Krankheiten, Hunger – ja sogar ohne Langeweile? In *Utopia* könnt Ihr in einer gigantischen Simulation die perfekte Gesellschaft entwickeln, einen fremden Planeten kolonisieren, der den Prüfungen der Realität standhält. Mit 100 enthusiastischen Siedlern landet Ihr mit einem interstellaren Raumschiff in einem fremden Sonnensystem und nehmt einen der zehn bewohnbaren Planeten in Besitz. Jede Welt hat ein eigenes Terrain: manche besteht vorwiegend aus weiten Wüstenflächen, andere sind heiße Dschungelplaneten mit Tundras und dichten Grasebenen. Zu allem Überfluß sind sämtliche Planeten von intelligenten Lebensformen bewohnt, die ebenso wie Eure Kolonie um die Vorherrschaft im Sonnensystem kämpft. Buchstäblich aus dem Nichts stampft Eure Gruppe Wohnstätten, Lebenserhaltungssysteme wie Sauerstoffumwandler oder Bio-Kuppeln für Lebensmittel, Krankenhäuser und Labors aus dem Boden. In den ersten Jahren unterstützt Mutter Erde die Kolonie noch mit Krediten – danach muß sich die Gesellschaft selbst erhalten. Handel, Steuern und Rohstoffe bringen zu diesem Zweck Geld in die Kasse. Ein Stab skrupelloser Spione erkundet die militärische Stärke, den Entwicklungsstand und die Absichten der Fremden. Kommt es zum Krieg, solltet Ihr vorbereitet sein: Radarüberwachung, schweres Kriegsgerät und eine lebhafte Forschungstätigkeit sind die besten Garantien, gegen Aliens zu bestehen. Das wichtigste Ziel des Spiels ist es, eine möglichst hohe Lebensqualität zu erreichen. Die Zufriedenheit der Kolonie wird mit einer Kennzahl – sie startet bei 50 Prozent – angezeigt. Unterstützt werdet Ihr dabei von sechs Ministerien.



Die Spielidee zu Jalecos *Utopia* entstammt legendären Erfolgen wie *Civilisation* oder *SimCity*. Das Spielfeld wird – wie in *Populous* – von einer Menüzeile umsäumt, von der aus Tabellen, Dialog- und Auswahlfenster geöffnet werden. Da die Aliens durchwegs kriegerische Gesellen sind, bleibt für die eigentliche Zielsetzung, eine zufriedene Gesellschaftsform zu finden, kaum Zeit. Wer ständig mit militärischer Hochrüstung beschäftigt ist, und einem unwirtlichen Planeten Rohstoffe abjagen muß, entwickelt eher Überlebenstaktiken als philosophische Ideen. Wer sich schon immer ein *Science-Fiction-Populous* gewünscht hatte, muß jetzt einfach zugreifen. *mn*

Spieletyp: Rollenspiel-Adventure
Hersteller: Jaleco
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl, Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

72%
Grafik
72%
Musik
30%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **77%**

Redaktionswertung

Gummipuppen

Crash Dummies



Runderneuert und generalüberholt wurden die unbeschreiblichen *Crash Dummies* fürs Super Nintendo. Bei dem wildgewordenen Puppenkollegen Junkman hat sich nicht nur die ein oder andere Schraube gelockert – in einem Wahnsinnsanfall kidnappt sie Dr. Zub, den Boß der Todesfahrer-Clique. Bevor sich Junkman an Dr. Zub Speicherchips zu schaffen macht und das streng gehütete Geheimnis der Baupläne von Torso-9000 abruft, muß Slick seinen Chef aus der misslichen Lage erretten. Slick durchsucht zuerst das Crash-Test-Center nach Hinweisen und fahrbaren Untersätzen. Vorsicht: Bei jeder Feindberührung verliert Slick ein Körperteil – mal ein Bein, einen Arm, bis er schließlich seinen Kopf verliert. Nicht nur die Gegner gefährden die Rettungsaktion. Die Crash-Dummy-Kollegen haben zwar nur Bestes im Sinn, stellen sich allerdings derart ungeschickt an, daß sie die Rettungsaktion eher gefährden denn unterstützen. Das Terrain ist zudem mit Hindernissen wie Parkuhren und Minenfelder übersäht, wobei jede Berührung einen Arm oder ein Bein kosten.Sind die fünf Stages im Crash-Test-Center überstanden, geht die Suche nach Dr. Zub in der Konstruktionsabteilung weiter. Besonders fies, wenn auch geistig zurückgeblieben, der Obermotz Jack Hammer. Im militärischen Hochsicherheitstrakt erwartet Euch Piston Head, der Mann fürs Grobe.



Die Verbesserungen haben sich gelohnt. Handlung, Steuerung und Grafik wurden völlig überarbeitet und sind mit den vorangegangenen 8-Bit-Varianten überhaupt nicht mehr zu vergleichen. Slick reitet auf Raketen, läßt sich wie Vogel durch die Lüfte navigieren, fährt stets mit Airbag und bewirft die Gegner mit Schraubenschlüssel. *mn*

Spieletyp: Geschicklichkeit sportorientiert
Hersteller: Ljn
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

76% Grafik
56% Musik
63% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **65%**

Redaktionswertung

Learn to be a bug

Sim Ant



Führt Euren Ameisenstamm zum Sieg über die roten Waldameisen und erobert das Menschenhaus!

Die seltsamste Blüte des Simulationskults hat nun auch das Super Nintendo erreicht. Wie englischkundige Leser dem Namen schon entnommen haben, geht's in *Sim Ant* um Ameisen. Ihr schlüpft zuerst aus einem Ei und dann in die Rolle der Leitameise. Eure Hauptaufgabe ist das Finden von Futterpillen, die den frischgegründeten Ameisenstaat am Laufen halten. In Statistikmenüs stellt Ihr die Zusammensetzung der Population (Arbeiter, Brüter und Wächter) ein und legt die Aufgabenverteilung zwischen Futtersammeln, Brüten und Kämpfen fest. Neben Eurem Stamm von schwarzen Ameisen existiert nämlich auch ein Rudel roter Ameisen. Neben diesen bedrohen Euch der menschliche Gartengummistiefel, der Rasenmäher und einige Spinnen, die Euch zum Fressen gern haben. Umherkriechende Raupen geben nach Mandibelbehandlung durch einen eilends herbeizitierten Angriffstrupp eine volle Mahlzeit für Euer Volk ab. Der aktuelle Spielstand ist jederzeit per Batterie speicherbar (dauert allerdings fast drei Minuten).



Ich bin gespannt, wie viele der Maxis-Simulationen noch auf Konsolen umgesetzt werden (sieben gibt's schon für PC's, Zyniker spekulieren schon länger über ein *Sim Sim*). Das Gameplay der elektronischen Ameisenkolonie ist alles andere als flüssig. Durch den, den Sims eigenen, hohen Rechenaufwand geht die Geschwindigkeit und damit auch der Unterhaltungswert eines Spiels schnell verloren. Mit der gebotenen Minimalgrafik, dem mageren Sound und den Wartezeiten bleibt *Sim Ant* gerade noch ein mittelmäßiger Zeitvertreib. Wer auf Ameisen steht, greift besser zu G.I. Ant und seinem *Pushover*. *jb*

Spieletyp: Sozial-Simulation
Hersteller: Maxis
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

36% Grafik
42% Musik
15% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **52%**

Redaktionswertung



Gute Unterhaltung: Troddlers ist über weite Strecken lustig, aber einfach

Immer an der Wand lang

Troddlers

Ein weiterer *Lemmings*-Clone hat (nach genau einem Jahr) vom Homecomputer Amiga auf das Super Nintendo übergewechselt. In *Troddlers* steuert Ihr ein Männchen (oder zwei im Duo-Modus), mit dem Ihr mittels gesetzter Blöcke die Schar der ziellos wandernden Männlein ins Ziel geleitet (etwa vergleichbar mit den Ratten in *Krusty's Fun House*). Unter den 175 Levels befinden sich allerdings auch noch andere Aufgaben. So sammelt Ihr Edelsteine, zermatscht die sogenannten Foes (graue, statt gelbe Männlein) mit Blöcken oder schützt Eure Truppe vor Minen. Generell habt Ihr's mit den Troddlers leichter als mit den Lemmings: Die Troddlers stürzen nicht von alleine ab. Sie watscheln die Wände hoch und spazieren fröhlich an der Decke entlang. Nur, wenn die Troddlers an einen Eisblock geraten oder ihnen der Boden unter den Füßen weggezogen wird, purzeln sie in die Tiefe. Am Beginn einer Runde habt Ihr eine bestimmte Anzahl (auch Null) an Blöcken zur Verfügung, Steine, die sich schon auf dem Spielfeld befinden dürft Ihr jedoch solange aufnehmen, bis das Blocklager voll ist. Über die gesamte Distanz des Spiels kommen immer wieder neue Spielelemente hinzu. Im Gegensatz zu *Lemmings*, bei denen mit zehn verschiedenen Aufgaben die knackigsten Rätsel realisiert wurden, werdet Ihr mit den *Troddlers* immer wieder neu überrascht. Neben dem normalen Spiel und dem Trainingsmodus enthält das Modul auch zwei Spielvarianten für Duettspieler. So tretet Ihr miteinander oder gegeneinander zur Troddler-Rettung an. Nach jedem Level gibt's ein kurzes Paßwort, das aus den Konsonanten des nächsten Level-Namens besteht.



Meine Meinung: gut

Irgendwie ist's wie *Lemmings*, irgendwie ist *Troddlers* doch was ganz anderes. Der Schwierigkeitsgrad steigt nicht so schnell wie bei den Sunsoft-Wanderern. Auch Einsteiger schaffen die ersten 40 Levels, bevor sich die Versuche häufen. Vergleicht man die beiden Module, erscheint *Lemmings* ausgereifter, aber auch trockener. Bei den Troddlern wurde mehr Augenmerk auf Schnuckelgrafik und frische Ideen gelegt. Das Block-Handling ist gut durchdacht und zeugt davon, daß das Modul ausgiebig probegespielt wurde. Von der Sprite-Größe her brechen die Troddlers den Mini-Rekord (kaum zehn Pixels). Die Begleitmusik wechselt zwar nicht jeden Level und steht auch qualitativ hinter den Lemmings-Tunes, sie untermalt das Geschehen jedoch zufriedenstellend und stört niemals (obwohl abschaltbar). Wer nicht gerade auf niedliche Grafik abfährt und Lemmings durchgespielt hat, wird sich mit den Troddlern vermutlich schnell langweilen. Wem eher nach lustiger Unterhaltung als nach ultra-knackigen Rätseln ist, wird mit den *Troddlers* gut bedient. *jb*









Ihr betätigt Euch als Minenräumer, macht ein Nickerchen (mit Ton!) oder verschiebt Eisblöcke – alles zur Rettung der Troddlers

Spieletyp: Geschicklichkeits-Denkspiel
Hersteller: Storm/Sales Curve
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 140 Mark

70% Grafik
61% Musik
54% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 73%

Redaktionswertung



Vermint Eure Häfen, um Angriffe des Gegners im Keim zu ersticken

Pötte im Pazifik

P.T.O

Koei machte sich in der Vergangenheit vor allem mit ernsthaften Simulationen und komplexen Spielinhalten einen Namen. So gehört auch *P.T.O.* zu einer Serie von Weltkrieg-II-Simulationen, die einen hohen Anspruch an den Spieler stellen:

Wahlweise verdingt Ihr Euch als Flotten-Kommandant der Japaner oder der Alliierten. Sechzehn Flotten warten auf Euren Befehl. Die komplette Pazifik-Kampagne besteht aus neun Szenarios, in denen jeweils unterschiedliche Ziele zum Erringen des Sieges von Bedeutung sind. Das Spiel gilt als erfolgreich beendet, wenn Ihr entweder alle feindlichen Schiffe zerstört habt oder alle 45 Hafenbefestigungen des Kriegsschauplatzes besetzt haltet. Eure Aktionen beschränken sich dabei nicht ausschließlich auf reine Seeschlachten, denn die an Bord mitgeführten Landungstruppen und Fliegerstaffeln lassen auch Eingriffe ins Landesinnere zu.

Zu Spielbeginn werden gemäß Eures Budgets Rohstoffe, Reparatur-Materialien und Ausrüstung auf Eure Flotten und Befestigungen verteilt. Danach will eine ellenlange Reihe von Euch unterstellten Offizieren ihre speziellen Fähigkeiten zugeteilt bekommen. Tapferkeit und besondere Eignung für den See- oder Luftkampf sind hierbei von entscheidender Bedeutung. Zum Taktieren stehen Euch zwei Karten zur Verfügung: das gesamte Kriegsareal des Pazifik und ein gezoomter Ausschnitt der angewählten Gegend. Kommt es zu Feindkontakten, wird auf einen Kampfbildschirm umgeschaltet, auf dem Ihr jeden Eurer Truppenteile individuell agieren lassen könnt. Habt Ihr die auf einer Kriegskonferenz festgelegten Hauptziele des jeweiligen Szenarios erreicht, könnt Ihr in Euren Heimathafen zurückkehren und Eure Flotten reparieren lassen.



Ist man gewillt, das englische, recht umfangreiche Handbuch durchzuarbeiten, so bekommt man eine ungefähre Vorstellung vermittelt, wie man sich durch die nicht enden wollende Reihe von Menüs kämpfen kann. Bringt man die Kähne letztendlich zum Auslaufen, beginnt die oft unklare Steuerung und die zu komplizierte Benutzerführung ihre volle Tücke zu entfalten. Nicht selten liegt Ihr schon mit dem Joypad im Clinch, bevor Ihr überhaupt eine feindliche Fahne habt wehen sehen. Einsteigern und jüngeren Spielern sei dringend abgeraten, die verführerische Thematik und optische Aufmachung der Packung täuscht. Die Spannung hält sich in Grenzen und Action hat in der knochentrockenen Simulation erst recht keinen Platz. Genre-Profis und verbissene Tüftler werden sich jedoch gerne mit der recht realistischen Aufarbeitung dieser für den Ausgang des zweiten Weltkriegs recht entscheidenden Schlachtenreihe "herumschlagen". *fh*









Nachdem Ihr in der Kommandorunde neue Ziele und Pläne besprochen habt, geht die Schlacht durch Endlosmenüs los

SUPER NINTENDO

Spieletyp: Seeschlachten-Simulation
Hersteller: Koei
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

52% Grafik
32% Musik
18% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 60%



Redaktionswertung



Viele witzige Endgegner wie dieser riesige Lampengeist warten auf Euch

VIDEO GAMES CLASSIC

Und der Himmel steht still

Skyblazer

Sony präsentiert ein neues Abenteuer im Stil von *Super Ghouls 'n'Ghosts*. Die zwei Fantasy-Oberfieslinge Raglan und Ashura konnten ihre Griffel nicht von der hübschen Prinzessin des Landes lassen. Da alle Magier des Reichs sich dummerweise als Sparringspartner von Sagat zur Verfügung stellten und seitdem an Hirnquetschungen laborieren, muß wieder mal ein Zauberlehrling (Ihr!) die Rettungsaktion bestreiten. Auf einer Landkarte à la *Super Mario World* befinden sich die Festungen des Dämonenpacks, die Ihr allesamt einnehmen müßt. Da Eure Gehirnzellen aufgrund der vielen Zaubertheoriestunden schon ein wenig eingerostet sind, erinnert Ihr Euch nur noch an magere eineinhalb Karate-Kicks, mit denen Ihr das ganze Spiel auszukommen habt. Damit die Mission aber nicht von vornherein zum Scheitern verurteilt ist, habt Ihr ein 'magisches' Vorratslager von acht Einheiten angelegt. Diese verheizt Ihr bei Bedarf (praktisch alle Nase lang) dann im Zweierpack für verschiedene Tricks. Jedes Mal, wenn Ihr einen Boß in die Knie zwingt, lernt Ihr einen neuen Zauberspruch aus dem Sammelsurium von insgesamt acht Stück. Bald seid Ihr dann in der Lage, als Phoenix zu fliegen, Blitze zu schleudern und ähnliches. Das habt Ihr auch bitter nötig, gestaltet sich der Marsch durch viele Stages wie den fallenden Felsen des Morgenlandes oder die Unterwasser-Strömungswelt doch äußerst schwierig. Auch die Endgegnerhöhlen mit ihren monströsen, oft 3-D-mäßig bearbeiteten Motzen lassen beim Anblick blankes Entsetzen in Euch hochkommen.



Meine Meinung: **super**

Phänomenal! Alle Fans des mutigen *Ghouls'n' Ghosts*-Ritters bekommen hiermit einen neuen Tummelplatz. Wunderschöne, farbenreiche Grafiken begleiten den Zauberlehrling, während stimmungsvolle, mystische, mit flotten Rhythmen unterlegte Klänge das Ohr des Spielers betören. Auch im Hinblick auf die Soundeffekte braucht sich dieses Hit-Modul nicht zu verstecken. Selbst im dichtesten Gedränge hört Ihr die knackigen, glasklaren Schlaggeräusche noch aus der Begleitmusik heraus. Der 3-D-Chip läßt in Windeseile Drachen auf mächtigen Domino-Steinen rotieren und Winzlinge auf Bildschirmgröße heranzoomen. Einziger Kritikpunkt: Sämtliche Spielelemente sind nicht neu, sondern zusammengeklaut: Die Landkarte aus *Super Mario World*, die 3-D-Fluglevels aus den *Sonic*-Bonusstages, die drehenden Türme aus *Super Ghouls'n'Ghosts* und die Horizontal-Flugsequenzen aus *Hook*. Wenn aber altgediente Spielelemente so kunstvoll recycelt und neu zusammengewürfelt werden, läßt sich der Action-Fan das gerne gefallen. Äußerst empfehlenswert! ***rk***







Viele bunt durcheinandergewürfelte Stages warten auf den Einsatz Eurer acht magischen Extras

Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Sony Imagesoft
Testversion von: Sony Imagesoft
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark

83%
Grafik
81%
Musik
77%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **81%**

Redaktionswertung



Im Haribo-Land sind Süßigkeiten die größte Herausforderung

Space-Ninja

Zool



Für die ultimative Welt des Bösen engagierte Gremlin einen Spezialisten: *Zool*, seines Zeichens galaktischer Ninja-Kämpfer der neunten Dimension. Vor einem Jahr feierte der Super-Ninja mit der venezianischen Gesichtsmaske und den Übersprungschuhen am Amiga Premiere. Wie pfiffig der kleine Außerirdische aus der Familie der gemeinen Rennameisen ist, zeigt er bereits bei den ersten Gehversuchen: Im turboschnellen Wahnsinnstempo geht's durch schizophrene Traumwelten, dabei erspringt *Zool* locker gigantische Höhen wie kein zweiter. Und wenn's hart auf hart kommt, tritt der Space-Ninja mit Händen und Füßen auf Feinde ein. An Seilen klettert *Zool* geschmeidig wie eine Spinne hoch und findet beim Kraxeln an der kleinsten Mauerritze Halt. Wie Spiderman feuert *Zool* Gummigeschosse und hangelt sich senkrecht an Wänden hoch. Was ein echter Ninja ist, der beherrscht auch geheime Magie. Mit einem Satz "Smart"-Bomben schafft sich *Zool* Luft, wann immer die feindliche Übermacht mächtig wird. Einmal ausgeklinkt, fegt der Knaller sämtliche Gegner vom Schirm. Im Luftkampf packt *Zool* auch gern sein Spezialkillerschwert aus. Die Sprungkraft – der Ninja läßt wohl beim intergalaktischen Siebenmeilenschuster fertigen – hat allerdings zwei Seiten: Scharfe Kanten, Feuer, Nägel und feindliche Gesellen bremsen den Wahnsinnssprung nicht selten frühzeitig ab. Nicht nur im Zuckerwattewolkenhimmel lauern auf unseren Ninja an allen Ecken und Enden Killerbienen, Wabbelmonster und Spukgeister.



Seit sich der Sonic-Igel erstmals die Rennstiefel angeschnallt hat, gibt's im Jump'n'Run-Genre offenbar nur noch ein Ziel: schnell, schneller, Sonic-schnell. Mit einem Affenzahn rast *Zool* durch Stages und Levels, macht Feinde platt – kommt man später noch mal vorbei, steht die Bande allerdings wieder am alten Platz – und fordert vom Spieler höchste Konzentration und Dauerfeuer. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht nur durch den Hyperspeed recht happig. Einsteiger dürfen sich auf eine dicke Packung Frusterlebnisse gefaßt machen. Eine beindruckende Grafik mit viel Gespür fürs Detail und ein umfangreicher Satz knallharter Musikstücke katapultieren den interstellaren Ninjakämpfer in die Spitzengruppe des Genres. Zahlreiche Spielstufen bieten reichlich Abwechslung und immer neue Gegner. Für anhaltende Langzeitmotivation ist gesorgt. *mn*

Spieletyp: Geschicklichkeit
Hersteller: Gremlin
Testversion von: Gremlin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

70% **Grafik**
78% **Musik**
64% **Soundeffekte**
SPIEL-SPASS: 75%

Redaktionswertung





Gelbe Augen, Gesichtsmaske und Übersprungschuhe sorgen für Aufruhr im Zuckerwattewolkenhimmel



Zuckersüß und schlecht für die Zähne. Die beißt Ihr Euch nämlich an Plok aus.

Fliegende Fäuste

Plok

Eines schönen Morgens merkt der jugendliche Kapuzenträger Plok, daß seine Lieblingsfahne vom Dach des Hauses verschwunden ist. Nach längerem Spähen wird das Banner auf einer Nachbarinsel entdeckt. Hier beginnt das Abenteuer. In Seitenansicht steuert Ihr den Helden durch knallbunte Bonbongrafik und sucht die verlorene Fahne. Anrückende Feinde erledigt Ihr mittels Fausthieb oder Fußtritt. Bei einer solchen Attacke klinken sich Eure Gliedmaßen jedoch komplett aus und kehren kurz darauf in *Twin Bee*-Manier wieder zu Euch zurück. Wer viermal schnell die Feuertaste drückt, steht kurz ohne Glieder da. Auf schiefen Ebenen geratet Ihr dann ins Rutschen. Freilich müßt Ihr auch in *Plok* nicht auf das Jump'n'Run-typische Sammeln verzichten. Eine Unzahl aufgelesener Muscheln beschert Euch einen Extra-Plok, Früchtchen sorgen für Lebensenergie und Geschenkpakete lassen Euch kurzzeitig zu einem besser bewaffneten Charakter mutieren. Bemerkenswert ist das Kreissägen-Extra. Mit ihm fräst Ihr mit Höchstgeschwindigkeit durch einen Teil des aktuellen Levels, im Weg stehende Feinde haben halt Pech gehabt. Später im Spiel stoßt Ihr auf Zielscheiben, die bei Beschuß als Schalter fungieren. Meist verändert sich dann die Landschaft und gibt den Weg zum nächsten Level-Teil frei. Hier ist jedoch Vorsicht angesagt. Schießt Ihr auf eine solche Scheibe, kehren Eure Glieder nicht zurück, sondern müssen am nächsten Kleiderbügel wieder eingesammelt werden. Als Endgegner wirken die gefürchteten Bobbins-Brüder mit. Zwei davon bekämpft Ihr nach der ersten Welt, drei nach der zweiten, u.s.w..

Meine Meinung: **super**

Spricht die Grafik eher Kinder im Grundschulalter an, verlangt der Schwierigkeitsgrad bei normaler Spielstufe nach wohltrainierten Joypad-Artisten. Ansonsten ist Plok ein unterhaltsames und gelungenes Jump'n'Run. Witzige Grafik, geniale Begleitmusik und interessante Einfälle lassen das Modul prima dastehen. An der Steuerung ist absolut nichts auszusetzen, die Spielbarkeit hat Oberklasse. Nach dem "normalen" Standard hätte ich ein gnadenloses Zeitlimit erwartet, das viele Entwickler zum Heraufsetzen des Schwierigkeitsgrads benutzen. Vermutlich ist den Plok-Machern aber schon beim Probespielen aufgefallen, daß das Spiel eh schon recht schwer ist. Einige happige Stellen erzeugen nämlich einen gewissen Frustfaktor. Dieser wird von fehlenden Continues oder Paßwörtern noch angehoben. Die beste Methode weiterzukommen ist hier Zeit lassen. Nur in späteren Levels, in denen auf Euch geschossen wird, ist ein flinker Fuß ratsam. Empfehlen möchte ich *Plok* allen Konsolen-Fans, die sich durch einige Stolpersteine nicht aus dem Konzept bringen lassen. *jb*







Nach der schwarzweißen Großpappi-Welt sind die blauen Kröten der Erzfeind. Immer dabei: die Bobbins-Brüder als Endgegner.

Spieletyp: Jump'n'Run

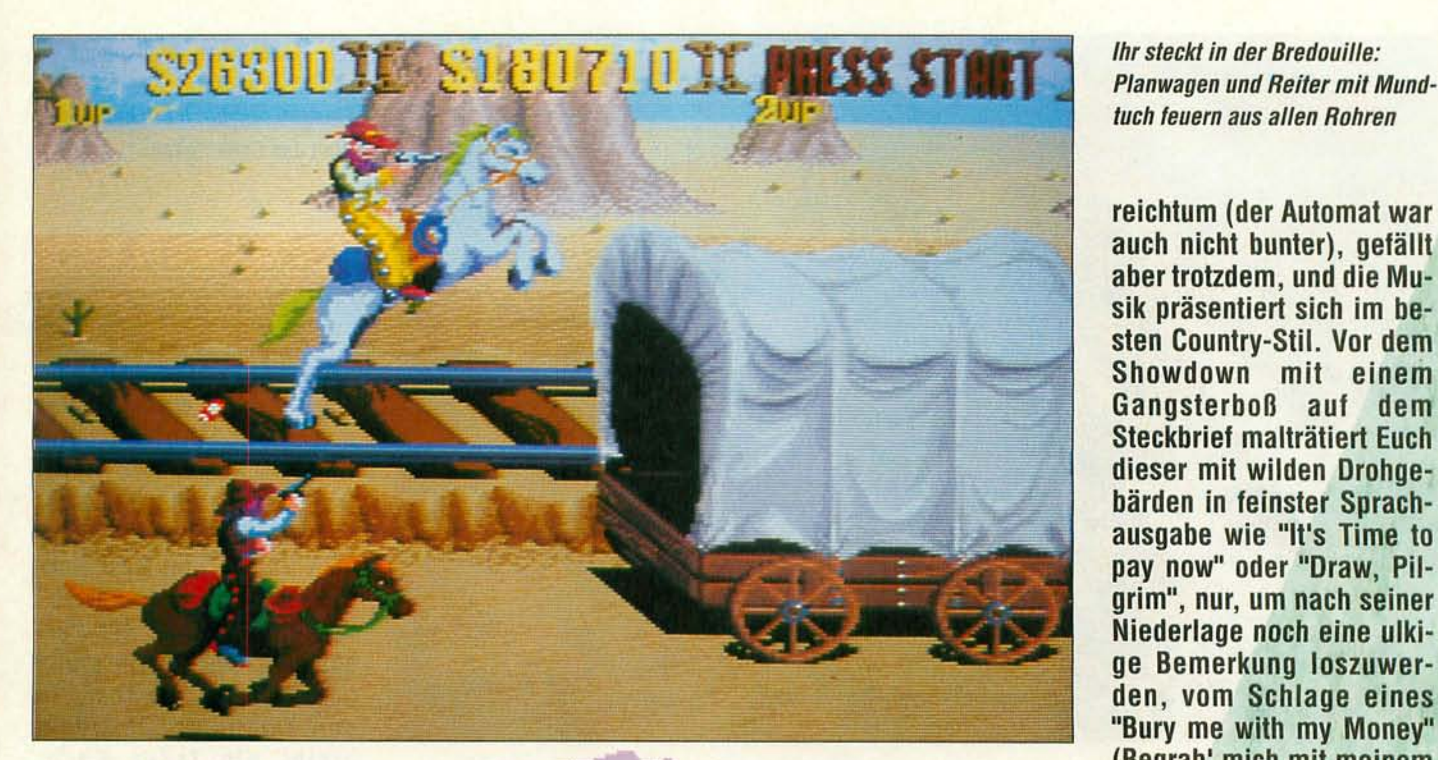
Hersteller: Tradewest
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9
Preis: ca. 140 Mark

Grafik	70%
Musik	86%
Soundeffekte	65%
SPIEL-SPASS:	76%

Redaktionswertung





Ihr steckt in der Bredouille: Planwagen und Reiter mit Mundtuch feuern aus allen Rohren

Comancheros

Sunset Riders

Wilder Westen. Zwölf Uhr mittags. Zwei Revolverhelden graben ihre Sporen tief in den staubigen Boden vor dem Saloon und registrieren jede Bewegung des Gegenübers: Beide ziehen aus der Hüfte und... der Kopfgeldjäger war schneller und bringt einen weiteren Desperado zur Strecke. So beginnt das Heldenepos um vier Sheriffanwärter, denen das Schießeisen bei steckbrieflich gesuchten Ganoven recht locker sitzt. Nach der Mega-Drive-Umsetzung des beliebten Konami-Spielautomaten (konnte teilweise zu viert gleichzeitig gespielt werden!), lenken nun auch Super-Nintendo-Cowboys einen Mexikaner mit Schrotflinte (erinnert an den Clint Eastwood-Shooter "Der Texaner"), einen flintenschwingenden Rancher sowie zwei Pistoleros durch acht mit Galgenvögeln durchsetzte Levels. Zu Beginn eines jeden Abschnitts betrachtet Ihr einen Steckbrief, der die Visage des zu schnappenden Unholds sowie die ausgesetzte Belohnung enthüllt. Daraufhin macht Ihr Euch schnurstracks allein oder zu zweit auf den gefährlichen Weg, der Euch an Stampeden, Westernbahnhöfen, Indianerreservaten und stickigen Saloons vorbeiführt. Das Extrawaffensystem ist dabei nicht sehr umfangreich, aber effektiv gehalten: Ein goldener Sheriffstern erhöht die Schußfrequenz Eurer Bleispritze, während Euch ein silbernes Goodie eine zweite Kanone beschert, so daß Ihr nun beidhändig aus der Hüfte feuern könnt. Ein wahrer Westernheld spaziert natürlich nicht nur in der Landschaft herum, sondern sattelt zeitweise ein zünftiges Roß, um die Banditenhatz effizienter zu gestalten.



Diese Umsetzung ist Konami wesentlich besser gelungen als der mißratene Mega Drive-Verschnitt. Die witzige Grafik gewinnt zwar nicht gerade den Preis für Originalität und Farbenreichtum (der Automat war auch nicht bunter), gefällt aber trotzdem, und die Musik präsentiert sich im besten Country-Stil. Vor dem Showdown mit einem Gangsterboß auf dem Steckbrief malträtiert Euch dieser mit wilden Drohgebärden in feinster Sprachausgabe wie "It's Time to pay now" oder "Draw, Pilgrim", nur, um nach seiner Niederlage noch eine ulkige Bemerkung loszuwerden, vom Schlage eines "Bury me with my Money" (Begrab' mich mit meinem Geld). Schade nur, daß einige Gags des Automaten fehlen und auch Levels komplett abgeändert wurden: Werdet Ihr von einer Dynamitstange getroffen, beißt Ihr hier einfach "nur" ins Gras, anstatt einen Augenblick kohlrabenschwarz mit verdutzten Äuglein herumzustehen, um schließlich zusammenzufallen. Seltsam auch, daß im Indianerreservat alle Rothäute bis auf den Häuptling gegen Bandoleros ausgetauscht wurden: Spaß macht dieses Western-Shoot'em Up vor allem zu zweit. *rk*









Der Showdown um zwölf Uhr mittags ist höchst abwechslungsreich: Von Stampeden über Steckbriefe bis Saloon-Schießereien fehlt nichts

Spieletyp: Western-Action

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 140 Mark

Grafik	66%
Musik	76%
Soundeffekte	68%
SPIEL-SPASS:	70%

Redaktionswertung

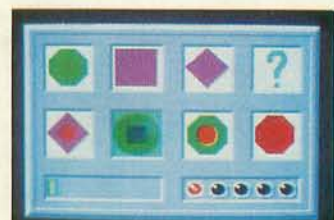


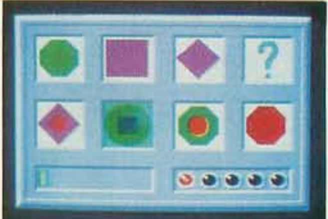
Das Mäntelchen aufgespannt und ab geht die Fledermaus durch die bunte Welt des Cyberspace

Cybergärtner

Lawnmower Man

Einst war Jobe nur ein tumber Gärtnergehilfe, zu nicht viel mehr als zum Rasenmähen zu gebrauchen. Dr. Angelo, der bisher seine Experimente mit "Virtueller Realität" nur an Schimpansen durchführte, entschließt sich zu Versuchen mit dem einfältigen Jobe. Als dieser durch die Experimente seine Gehirntätigkeit innerhalb eines Monats um ganze 400 Prozent steigert, beginnt eine Regierungsorganisation Interesse an Jobes Fall zu bekunden. In ihrem hochmodernen VRI-Komplex beginnt die Organisation, Jobe zu einer überintelligenten militärischen Kampfmaschine heranzuzüchten. Doch die Experimente nehmen eine unglückliche Entwicklung: Jobe, durch seine Ausflüge in die virtuelle Realität mittlerweile intelligenter als jedes andere Lebewesen auf der Erde, entwickelt despotische Gedanken. Er will durch das Telefonnetz fliehen und die Kontrolle über jedes Computer-Terminal der Welt übernehmen. Um das zu verhindern, versucht Ihr in der Rolle des Dr. Angelo in den VRI-Gebäude-Komplex einzudringen und Jobe unschädlich zu machen, bevor er das Telefonnetz erreicht. Das Abenteuer beginnt Ihr an Dr. Angelos Haus, von wo Ihr Euch über Plattformen an Polizisten und bewaffneten Versuchs-Schimpansen, die allesamt unter Jobes Einfluß stehen, vorbeikämpft. Extras verschaffen Euch verschiedene Schuß- und Waffenarten, wie etwa eine "Bitstromwaffe" oder eine Partikelkanone. Besiegte Feinde hinterlassen Daten-CDs, die Ihr sammeln solltet, um einen widerstandsfähigeren Cyber-Anzug zu erhalten. Gibt es in der Realität kein Weiterkommen, so müßt Ihr durch Portale in die virtuelle Welt eintreten. Dort fliegt Ihr durch vertikal scrollende, hindernisreiche Cyberwelten und liefert Euch mit Kampf-Schimpansen heiße Gefechte.









Neben den Gefahren der realen Welt müßt Ihr das Computernetz kennen und Euch sogar echten Intelligenztests unterziehen



Das Modul wartet zwar mit einer Vielzahl von Spielvarianten auf: Plattform-Action aus der üblichen Seitenansicht, vertikale Baller- und Geschicklichkeits-Levels in der virtuellen Welt aus der Perspektive des Spielers und authentische IQ-Tests in den Terminals. Trotzdem bleibt ein fader Nachgeschmack: Micker-Sprites in den Straßen-Levels, schwammige Steuerung in den Cyberwelt-Levels und ein deftiger, mitunter unfairer Schwierigkeitsgrad. Ein zweiter Mitspieler hilft zwar, doch könnt Ihr nur die Real-World-Levels zugleich spielen, in den virtuellen Welten seid Ihr auf Euch alleine gestellt und spielt einzeln nacheinander. Der Film selbst war ja schon nicht der Hit (abgesehen von den Computergrafik-Szenen), das Spiel zum Film ist keinesfalls besser. *fh*

Spieletyp: Geschicklichkeit,
Hersteller: The Sales Curve
Testversion von: The Sales Curve
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, High-Score-Liste
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

65% Grafik
68% Musik
52% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 64%

Redaktionswertung



VIDEO GAMES CLASSIC

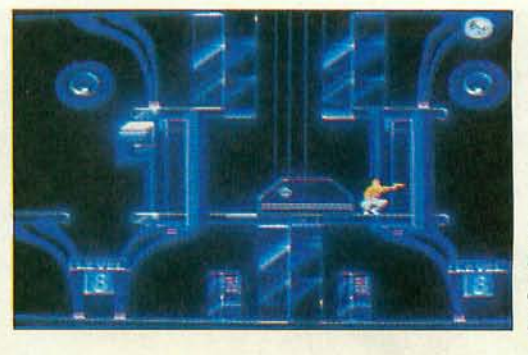
Da isser wieder

Flashback

Lang genug hat's ja gedauert, bis Spezialagent Conrad B. Hart seinen Weg auf das Super Nintendo gefunden hat. Die Umsetzung ist hier so genau 1:1 wie bei kaum einem anderen Spiel (siehe unseren Test der Mega-Drive-Version in Ausgabe 6/93). Nach der Entdeckung, daß der Präsidentschaftskandidat ein Außerirdischer ist, wird unserem Helden das Gedächtnis geraubt. Ihr beginnt auf einem fernen Dschungelplaneten und wißt weder wer, noch wo Ihr seid. Euer einziger Anhaltspunkt ist ein Würfel mit einer holographischen Aufzeichnung. Ihr kämpft Euch durch den Wald, eine außerirdische Stadt und das Todesspiel (à la "Running Man"), bis Ihr endlich das Flugticket zur Erde erhaltet. Hier ist die Gefahr jedoch nicht vorbei: Bis zum Finale werdet Ihr von Mutanten und Geheimpolizei gejagt.



Tja, was soll ich Euch noch groß erzählen – selbe Story, selbe Grafik, selber Sound – folglich auch dieselbe Endzeitstimmung und fast (!) die gleiche Spielbarkeit. Es gibt eine Sache, die auf dem Super Nintendo nicht so gut gelungen ist, wie auf dem Mega Drive: Die filmartigen Zwischensequenzen laufen durch ein anderes Packsystem langsamer ab und im Spielfluß gibt's ab und zu Stockungen. Ihr merkt deutlich, daß Conrad langsamer wird, sobald sich irgendetwas im Bild bewegt, sei dies ein blinkendes Lämpchen oder ein Feind. Vermutlich kann das Super Nintendo die komprimierten Grafikdaten eben nicht so schnell entpacken wie die Sega-Konkurrenz. Trotzdem bleibt *Flashback* immer noch ein geniales Spiel mit toller Atmosphäre. Abenteurer greifen ohne Zögern zu. *jb*



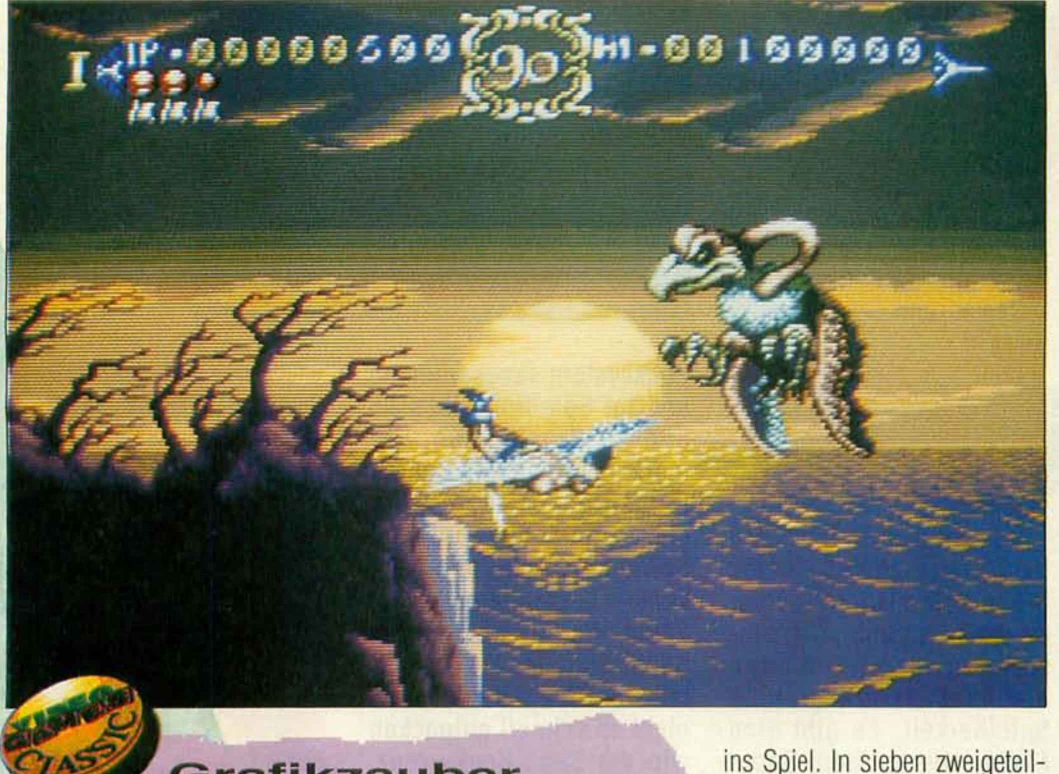
Spannung und Stimmung nun auch auf dem Super Nintendo

Spieletyp: Action-Jump'n Run
Hersteller: Delphine Software
Testversion von: Sony Imagesoft
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik	73%
Musik	63%
Soundeffekte	62%
SPIEL-SPASS:	**80%**

Redaktionswertung



Wenn der Muskelmann seine Flügel ausbreitet, wird aus dem fußkranken Helden frei nach Lilienthal ein Geier-Sturzflug.

VIDEO GAMES CLASSIC

Grafikzauber

Actraiser 2

Alte Super-Famicom-Veteranen erinnern sich bestimmt noch an einen der ersten Bestseller: *Actraiser*. In diesem Action/ Strategie-Mix habt Ihr als eine Art Gott einer Gruppe von Siedlern unter die Arme gegriffen, die Euch dafür in den Action-Levels unter anderem mit magischen Goodies zum Dämonenmetzeln versorgten. Beim Sequel handelt es sich nun um ein reinrassiges *Golden Axe*-inspiriertes Schwert- und Magiespektakel. Die Story knüpft dabei nahtlos an den ersten Teil an: Der geschlagene Herrscher der Unterwelt, Tanzra, liegt zu Euren Füßen und pfeift aus dem letzten Loch. Doch da: Aus dem Boden erheben sich die "auserwählten 13", Tanzras mächtigste dämonische Leibgarde, die ihren Meister zurück in die Schattenwelt geleiten. Tausend Jahre später schickt er eben diese Elitebrut aus, um Tod und Verderben über die Menschen zu bringen. Jetzt kommt Ihr, der Lord des Guten, ins Spiel. In sieben zweigeteilten Levels setzt Ihr dem Eroberungszug der brandschatzenden Dämonenhorde ein Ende. Ihr senst mit Eurem Lichtschwert den vor, unter und über Euch heranschwebenden Kreaturen eine vor den Latz. Für diverse Abgründe und bespeerte Fallgruben ist ein echter Held (und Gott!) auch mit Engelsflügeln ausgestattet: Springt Ihr zweimal und haltet "Jump" gedrückt, so segelt Ihr (sanft, wenn Ihr zusätzlich nach unten preßt) gen sicheren Boden. Bleibt Ihr dagegen auf dem Attack-Button, laßt Ihr Eure Feinde Magie spüren, je nachdem, in welcher Position Ihr Euch gerade befindet: Stehend spuckt Euer Schwert Feuer, im Sprung schleudert Ihr Energiewellen in vier Richtungen (schwierig) und bei einer Blitzlandung verwandelt Ihr Euch in Phoenix (noch schwieriger!). Grafisch gesehen tummelt Ihr Euch in Unterwasser-Stages mit angriffslustigen Haien, einer mit Trollen besetzten Armada von Flugbooten und mit Spinnennetzen und Alien-Eiern durchsetzten Lavahöhlen. Ungefähr alle zwei Levels gibt's ein Paßwort. Ach ja, Continues habt Ihr auch, und zwar unendlich.



Schade, daß auf dem eingefrorenen Foto das Ebenen-Scrolling nicht zu sehen ist

Meine Meinung: super

Sofort nach dem Einschalten strahlt Euch die erste Szene der bis dato exzellentesten Grafik auf dem Super Nintendo entgegen: Der geflügelte Herr der Klinge segelt im fahlen Schein der aufgehenden Sonne durch den wolkenverhangenen Himmel auf das Verlies des Bösen zu. Im Verlauf des Spiels baut die optische Gestaltung dann nicht etwa ab (wie so oft!), nein sie wird immer



Bei soviel stichhaltigen Argumenten gibt auch der härteste Gegner irgendwann auf



Mit diesen Fliegenpilzen vergiftet der Hobbysammler glatt die ganze Familie...



Im flammenden Inferno sollte Kamerad Flattermann auf seine Federchen achten



Bei soviel Monstereiern im Hintergrund und einem derart netten Ungeheuer werden Alien-Erinnerungen wach



Die Spinnen-Stage mit den auf mehreren Ebenen scrollenden Netzen gehört mit zu den Highlights im Spiel



Wenn's am Berg "aufi" geht, kommt auch der abgebrühteste Kämpfer ins Keuchen

besser. Ihr marschiert durch eine Wiesengegend voller überdimensionaler Fliegenpilze, auf die das Morgentau herabtropft, durchforstet unterirdische Gänge mit entspringenden Quellen und durchdringt die Grotte der Dämonen, in denen Euch Trolle mit Dolchen und warzige Bogenschützen im Lichtkegel vereinzelter Fackeln erwarten. Bei den zahlreichen Zwischen- und Endgegnern holten die Enix-Designer dann das Letzte aus dem Super Nintendo heraus: Mittels Mode-7-Effekten rauscht der Sensenmann persönlich auf einer Wolke heran, die Euch ins Verderben (d.h. die nächste Klippe hinunter) bläst. Oder aber Ihr trefft auf einen hünenhaften Skorpion, der die Brutstätte seines Nachwuchses mit Fängen und Stachel zu verteidigen sucht. Ich muß sagen, die Grafik ist in puncto Farbenvielfalt, Atmosphäre, 3-D-Effekten und Einfällen so genial gehalten, daß sie Euch binnen Sekunden in ihren Bann zieht. Auch die musikalische Begleitung des Japano-Asses Yuzo Koshiro ist überragend: Die Themen sind allesamt eng an klassische Stücke (Richard Wagner läßt grüßen!) angelehnt und begleiten die Dämonenhatz überaus passend. Da hat der Schlingel kräftig geklaut! Doch kommen wir nun zum einzigen (aber gewaltigen!) Manko des Spiels. Das Modul weist sogar auf Easy einen derart knallharten Schwierigkeitsgrad auf, der auf unserer Skala eigentlich mindestens 15 verdient hätte. Doch zum Glück könnt Ihr jeden der ersten sechs zweigeteilten Stages anwählen und somit die tollen Grafiken und Sounds genießen. Wer dieses Spiel ohne Mogelmodul durchzockt, darf sich ohne zu übertreiben zur Gilde der absoluten Profizocker rechnen. Also Optik- und Akustikfreaks: Zugreifen! *rk/rz*



Der Stuka-Angriff gehört neben der Magie zu den wirkungsvollsten Waffen – allerdings nicht gegen Lavaströme

Spieletyp: Action

Hersteller: Enix
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Levelanwahl, Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 130 Mark

95% Grafik
78% Musik
60% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung


Gar frostig und eisig wehen die Winde im arktischen Teil des Actraiser



Die geflügelte Walküre im Hauptmenü weist Euch den Weg durch die Welt des Schwertschwingers

SUPER NINTENDO



Knallbunt, zuckersüß und spielerisch gelungen: Pop'n'Twinbee bringt frischen Wind ins Baller-Genre

VIDEO GAMES CLASSIC

Panik in Knuddelland

Pop'n'Twinbee

Die Welt könnte so friedlich sein, wenn nicht einige bösartige Wissenschaftler ihren Machthunger stillen wollten. Ein entfernter Verwandter von Doktor Robotnik fiel über das Knuddelland her und machte alle Tierchen zu gefügigen Werkzeugen seiner Bösartigkeit. Ganz klar: Hier muß ein Retter her! Das lebendige Raumschiff Twinbee ist der Held der Stunde. Im vorliegenden Vertikalscroller ballert Ihr auf alles, was sich bewegt (egal, wie süß es auch aussieht). Ihr überfliegt das Land der Knuddeltiere, durchquert den Ozean, bekämpft ein Riesenluftschiff, passiert die fliegende Stadt und landet schließlich in der Festung des bösen Professors. Hier findet das große Finale mit dem überdimensionalen Oberendgegner statt. Das Waffensystem beginnt schon vor dem eigentlichen Spiel, wenn Ihr die Joypadbelegung und die Formation Eurer Sidekicks festlegt. Möglich sind Verfolger (à la *Nemesis*), Rotation ums eigene Schiff oder Position am Bildrand mit veränderlicher Schußrichtung. Extrawaffentechnisch dominiert das aus *Parodius* bekannte "Glockensystem". Je nach Farbe des aufgesammelten Geläuts erhaltet Ihr eine von zwei stärkeren Wummen, Schutzschild, Satelliten oder Lebensenergie. Netterweise gehört auch eine Smartbomb zum Programm. Statt einer reinigenden Totalexplosion schickt Ihr elf kleine Twinbees ins Rennen, die beim kurzzeitigen Herumwuseln den Feinden (egal ob am Boden oder in der Luft) kräftig an der Substanz nagen.



Mal abgesehen von einigen Levels in *Axelay* ist *Pop'n'Twinbee* Konamis erster Vertikalscroller für Konsolen. Thematisch und grafisch haben wir von Konami ja schon fast alles gesehen: Organo-Feinde, Robo-Schergen, Flammengegner und Abgefahrenes kam uns in diversen Spielen entgegen. Die Schnukkelgrafik in *Pop'n'Twinbee* ist jedoch wieder was ganz anderes. Teilweise sind die Feinde so süß gezeichnet, daß der Abschuß richtig schwer fällt. Dabei sind die Gegner durchweg innovativ und speziell in höheren Schwierigkeitsgraden so gemein und schußfreudig, wie man es von einem guten Ballerspiel erwartet. Wie die Grafik, so sind auch Musik und Soundeffekte passend zum Niedlich-Ambiente programmiert (die Begleittitel könnten einem japanischen Kinder-Zeichentrickfilm entsprungen sein). Spielerisch bietet *Pop'n'Twinbee* satte Oberklasse. Die Ballerei ist technisch ausgereift, gut durchdacht, hochmotivierend und abwechslungsreich. Eure Twinbee steuert sich präzise und unfaire Stellen sucht das kritische Testerauge vergeblich. Das ist eben der Stoff, aus dem gute Shoot'em Ups gemacht sind. Ballerfreunde müssen's haben. *jb*







Abwechslung gibt's grafisch, musikalisch oder spielerisch im Duett. Zarte Naturen bringen den Teddy-Mord kaum über's Herz

Spieletyp: Ballerspiel
Hersteller: Konami

Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 140 Mark

82% Grafik
82% Musik
72% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 84%

Redaktionswertung



Auch wenn die Gags der Mega-Drive-Version fehlen, bleibt die Nintendo-Ausgabe ein spannendes Jump'n'Run.

VIDEO GAMES CLASSIC

Akrobaten im Morgenland

Aladdin

Die Geschichte mutet schon märchenhaft klassisch an: Bösewicht entführt Prinzessin, junger Held aus der Arbeiterklasse schreitet zur Rettung und darf bei Erfolg trotz fehlendem Adelstitel die Angebetete ehelichen. Wie schon auf dem Mega Drive, ist das Märchen aus 1001 Nacht als Jump'n'Run in Seitenansicht aufgezogen. Wie auf dem Sega-System spielt Ihr auch auf dem Super Nintendo. Weitere Gemeinsamkeiten sind das Werfen von Äpfeln (die jedoch nur kleineren Feinden ernsthaften Schaden zufügen), das Sammeln von Edelsteinen (dafür gibt's allerdings nichts zu kaufen) und die akrobatischen Fähigkeiten des Helden. Hier wollen wir mal einhaken. Was Turnübungen angeht, hat der Super-Nintendo-Aladdin dem Sega-Konkurrenten einiges voraus. Als Flic-Flac-Spezialist hüpft der Held durch die Landschaft, schwingt sich per Riesenfelge an Balken und Stalaktiten über Abgründe oder turnt gekonnt über Plattformen, die zu schmal zum Stehen sind. Bei all diesen phantastischen Kunststückchen darf jedoch eins nicht vergessen werden: Die Animationen von Freund und Feind stammen sicher nicht aus dem Disney-Fundus. Die einzelnen Levels haben spezielle grafische Themen aus dem Film. Ihr durchquert die Stadt Agrabar, die Schatzhöhle (mit anschließender Flucht auf dem fliegenden Teppich), schlagt Euch durch den Palast des Sultans und trefft schließlich auf Jaffar und die feurige Riesenschlange. Wie auf dem Mega Drive existiert auch ein Dschinni-Level, der mit besonders abgefahrener Grafik unterhält. Mehrmals im Spiel (aber nicht an jedem Levelende) trefft Ihr auf einen besonders knackigen Obermotz aus der Aladdin-Geschichte.



Meine Meinung: **super**

Eigentlich schade, aber die Super-Nintendo-Umsetzung fängt die lustige Atmosphäre des Films in keiner Weise ein. Ohne die witzigen Disney-Animationen und die anderen Gags der Mega-Drive-Ausgabe fehlt eine Menge Spielwitz. Dafür trumpft der Nintendo-Aladdin mit einigen zusätzlichen Spielelementen auf: Eine besonders nette Idee ist das "Hovering" (Segeln mit einem Tuch als Fallschirm). Auch das Schwingen an Balken und Tropfsteinen lockert den Spielfluß auf. Daß Ihr jedoch grundsätzlich einen Überschlag turnt, wenn die Plattform zu klein ist, puscht den Schwierigkeitsgrad ein gutes Stück nach oben – hier wird nämlich die sonst ausgefeilte Steuerung reichlich schwierig. Die Feindpalette ist ähnlich dürftig, wie auf dem Mega Drive. Gesamt betrachtet ist *Aladdin* auf dem Super Nintendo ein gelungenes, wenn auch schweres Jump'n'Run, das zwar die Story des Films, jedoch nicht die Stimmung enthält. Wer nicht gerade beide 16-Bit-Konsolen besitzt, wird mit der Super-Nintendo-Version gut bedient. *jb*








Die Level-Themen halten sich an den Film. Bonusstufen, Teppichreiten und Dschinni-Level – alles ist dabei.

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Capcom
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

78% Grafik
82% Musik
65% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung



Ein gekonnter Reverse-Punch: Wer wird denn eine (Thaiboxer-)Lady schlagen?



Aufpassen! Chinese Lee setzt zum Spinning-"Freddy Krüger"-Slice-Flug an

The King enters the Ring

Art of Fighting

Ein neues Beat'em Up betritt die umkämpfte Prügelspielfront. Nein, es handelt sich nicht um Super-Street-Fighter-2-Special-Mortal-Champion-Turbo-"mit Ski, aber ohne Kicks"-Edition, sondern um den Neo-Geo-Knaller *Art of Fighting*. Das hübsche Mädel Yuri wurde verschleppt und ihr Bruder Ryo sowie ihr Boyfriend Robert stehen natürlich sofort auf der Matte. Die beiden legen letzten Schliff an ihre ausgefeilten Kyogenryu-Karatetechniken, die für den Streifzug durch das dunkle Southtown bitter nötig sind. Die schmierigen Rocker, Thai-Boxer und Air-Force-Kommandanten geben sich nämlich alles andere als gesprächig und rücken mit Infos über den Verbleib des Mädels erst raus, wenn ihnen die Hälfte der Zähne fehlt. Die kraftraubende Tour der Freunde (Ihr wählt einen davon) durch die Unterwelt-kneipen, Dojos und Flugzeugträger (insgesamt acht Stages) zehrt erfahrungsgemäß an den Kräften, so daß Ihr in den eingestreuten Bonusrunden Euren Lebensbalken ausbauen, zusätzliche Gewandtheit und neue Special-Moves ergattern könnt. Die mächtigen Sonderkniffe wie "Helicopter Punch", "100 Fist-Blow" oder "Hienshipu-Kick" stehen nämlich nicht unbegrenzt zur Verfügung: Ist die grüne Gewandtheitsleiste unter Eurer Lebensenergie aufgebraucht, seid Ihr erschöpft und müßt mit Special-Moves dementsprechend zurückstecken. Wolltet Ihr Eurem Kumpel nebenbei bemerkt schon immer mal zeigen, wo der Hase läuft, dürft Ihr auch gegeneinander antreten und beliebig aus den zehn Muskelprotzen wählen. Dabei handelt es sich nicht wie bei vielen Prügelspielen um eine einheitliche Sippe, in der sich viele Kämpfer wie ein Ei dem anderen gleichen. Jeder, der die nächtlichen Straßen der "Sex and Crime"-Metropole Southtown durchstreift, hat sein eigenes Persönlichkeitsprofil: So können manche Galgenvögel zwar nicht springen, schlagen aber mit Eisenstöcken zu. Ande-

Original und Umsetzung: Auf dem Neo Geo unten sieht Jack viel wuchtiger und eindrucksvoller als links auf dem Super Nes aus



re wiederum können nicht kicken (nein, Ihr seid nicht inzwischen in der *Bomberman*-Kolumne gelandet!), lassen aber dafür einen mächtigen Punch-Regen auf Euch niederprasseln.

Bis auf die unterschiedliche Größe kickt Robert auf Neo Geo (oben) und SNES (rechts)in der Luft gleich elegant



Tja, wer das 102-MBit-Monster (und knapp 400 Mark teure) Neo-Geo-Vorbild kennt, wird enttäuscht sein: Der legendäre Zoomeffekt zeigt sich nur noch rudimentär und bleibt im Spielverlauf nahezu unbemerkt (aber die Entwickler können wenigstens sagen, daß er drin ist!). In Ansätzen wurde versucht, die genialen Soundeffekte und stimmungsvollen Begleitmusiken des Originals zu übernehmen, erreicht wurde das nur in der Lee-Stage. Auch an Animationsphasen wurde kräftig gespart: Sieht Latino-Gigolo Robert im Vorbild beim Roundhousekick noch geschmeidig wie eine Katze aus, verkommt seine Performance auf dem Super Famicom bei dieser Aktion zur Farce (lediglich zwei mickrige Animationsphasen). Tragen die Hintergrundgrafiken auf SNK's Wunderkiste aufgrund ihres Detailreichtums noch wesentlich zur Atmosphäre bei, werden sie bei dieser Umsetzung zur Statistenrolle degradiert: Der wabernde Bodennebel beim Hinterhofboxer mußte weichen, die Billardzocker in der rauchigen Kneipe stehen wie gelähmt am grünen Tisch, statt die Akteure tatkräftig anzufeuern. Auch die Protagonisten waren wohl zu lange im Kino bei "Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft", sind sie doch von Bildschirmgröße (Original) auf *Street Fighter 2*-Niveau eingegangen. So, jetzt aber genug gelästert: Wenn Ihr den knapp ein Jahr alten Spielautomaten nicht kennt, dürft Ihr die obigen Kritikpunkte getrost vergessen: Für Super-Nintendo-Verhältnisse bekommt Ihr ein exzellentes Beat'em Up geboten: Die Charaktere sind liebevoll gezeichnet und haben irgendwie mehr "Realitätstouch" als die Capcom-Phantasieriege um Zangief und Honda. Der Soundtrack ist peppig gut, aber nicht überragend. Und das Super-Famicom-Modul hat gegenüber dem 100-Mega-Shock sogar einen entscheidenden Vorteil: Konntet Ihr beim Automatenklassiker im Ein-Spieler-Modus nur mit Robert oder Karateka Ryo antreten, dürft Ihr hier außerhalb des Story-Modes auch hinsichtlich der bösen Buben aus dem Vollen schöpfen: Zehn Fighter *inklusive* der acht, die auf der falschen Seite des Gesetzes stehen, stehen zu Eurer Verfügung. Alle, die von Beruf Sohn sind, stehen natürlich weiterhin auf das Neo-Geo-Modul. Für knapp 150 Mark bekommt Ihr aber eine über weite Strecken gelungene Umsetzung, die sich jeder in Beat'em Ups Vernarrte (wie ich!) ohne Einschränkung zulegen darf. *rk*



Chinatown-Lee ist schnell und wendig, aber nicht allzu durchschlagkräftig



Boß Mr.Big ist mit zwei Metallstöcken bewaffnet, die Feuersalven spucken

SUPER NINTENDO

Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Takara
Testversion von: High Score Games
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, 3 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 150 Mark

78% Grafik
77% Musik
72% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 76%

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO



Jetzt gibt's Futter: Beim linken Spieler schwebt Pac Man auf ein Rudel Geister herab

VIDEO GAMES CLASSIC

Ghost Fever

Pac Attack

Wenn Videospiellegenden wie *Pac Man* und *Tetris* aufeinanderprallen, sollte man sich auf ein höllisch gutes Spiel gefaßt machen. Worum geht's? Auf dem vertrauten *Tetris*-Spielfeld purzeln L-förmige Teile Richtung Boden. Diese enthalten in ihren drei Bestandteilen neben festen Klötzchen auch rote Geister mit putzigen Kulleraugen. Eure Aufgabe besteht nun darin, die Teile so zu drehen und anzuordnen, daß möglichst viele der Geister vertikal und diagonal nebeneinander zu liegen kommen. Im Abstand von drei bis vier Teilen kommt jetzt Pac Man ins Spiel, der ebenfalls Bestandteil der Klötzchen ist. Erreicht der gelbe Vielfraß festen Boden unter den Füßen, futtert er in Blickrichtung und nach unten solange Geister, bis ein fester Block seinen Hunger stillt oder keine Monster mehr vorhanden sind. Am Bildschirmrand befindet sich schließlich noch eine mit Gold gefüllte Anzeige, die mit jedem gefressenen Unhold anwächst. Ist sie voll, schwebt eine freundliche Fee auf Euren bis dato wahrscheinlich schon bedenklich angewachsenen Klötzchenberg und vernichtet etwa zehn Reihen voller Geister. Analog zu *Tetris* verschwinden auch komplette Reihen ohne Tierchen, aber im Unterschied zum Kultspiel sind Löcher im Puzzlewirrwarr unmöglich: Plaziert Ihr ein L-Teil auf solidem Grund, so fallen seine Bestandteile so weit nach unten wie möglich. Damit der 1-P-Mode nicht eintönig wird, statteten die Designer das Modul noch mit einem Puzzle-Mode und einem 2-P-Mode aus. Spielt Ihr gegeneinander, tauchen von Euch gefressene Geister, sollten's mehr als fünf auf einmal sein, beim Gegner wieder auf.



Nach den ersten Spielminuten war ich noch skeptisch, erscheint das Spielprinzip doch anfänglich ziemlich konfus. Beschäftigt Ihr Euch jedoch 1-2 Tage mit diesem Klassiker-Mix, wird Euch das Pac-Man-Fieber nicht mehr loslassen. Ihr dreht Teile, plaziert sie richtig, verdreht die gelbe Kultfigur (im Puzzle-Mode) und mampft fleißig Geister. Habt Ihr noch einen zweiten gefügigen Mitspieler zur Hand, so sind durchzockte Nächte an der Tagesordnung. Die Vielfalt der Anordnungsmöglichkeiten der putzigen Geister für Pac-Man ist schier endlos und wird Euch noch vor verknotete Hirnwindungen stellen. Überhaupt verleitet Euch die süße Animation der Geister sicher ein ums andere Mal zum Schmunzeln: Die Äuglein der roten Kleckse drehen sich im Kreis und gucken ganz verschreckt, wenn der ungeschickte Spieler sie unter einer Lage Balken begräbt. Vor allem der Puzzle-Mode mit seinen 100 Tüftel-Levels beschäftigt Wochen. Pac-Man-Fans und Tetris-Liebhaber dürfen losflitzen und sich das Modul zulegen. *rk*





Pac Attack sieht anfangs wie ein Abklatsch aus, macht allein nach kurzer Zeit Spaß und ist im 2P-Mode unschlagbar

Spieletyp: Tüftelspiel

Hersteller: Namco
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

45% Grafik
68% Musik
23% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung

Des woar nix

Last Action Hero

In der neuesten Filmumsetzung des österreichischen Muskelexports Schwarzenegger übernehmt Ihr die Rolle des Filmstars Jack Slater, der sich aufgrund einer magischen Kinokarte nun in der realen Welt zurechtfinden muß. So weit die Gemeinsamkeiten mit der Kinokomödie. Im Spiel zum Film stürzen sich prompt ein Rudel Messerstecher und Baseball-Cracks auf das zerlumpte Arnie-Sprite (Euch!). Ihr verteidigt Euch nach Kräften mit Roundhouse- und Spagatkicks (Arnold hat wohl Nachhilfeunterricht bei Jean Claude van Damme bekommen). Dabei taucht die 'riesige' Gegnerschaft (im ersten Level ganze zwei verschiedene!) abwechselnd allein oder in Grüppchen von zwei bzw. drei rund um Euch herum auf. Schickt Ihr die Penner ins Reich der Träume, tauchen die nächsten vor dem gleichbleibend monotonen Hintergrund auf.



Bei den Softwarefirmen scheint immer noch die Meinung vorzuherrschen, daß sich Umsetzungen von Box-Office-Hits aufgrund des Namens auch bei miesester Qualität verkaufen. Nachdem mir beim Testen dieses stumpfsinnigen Moduls an die 30 (!) Mal dieselben zwei Idioten hintereinander über den Weg gelaufen sind, ging auch mir als absolutem Beat'em Up-Fan unweigerlich der Hut hoch. Zumal sich die Prügelei auch höllisch schwer gestaltet, denken doch die Messerstecher und Baseballstars auf Abwegen nicht daran, sich willenlos verprügeln zu lassen. Minimales Schlagrepertoire, lahme Backgrounds, keine Gegnervielfalt: Wer sich diesen Murks zulegt und die Produzenten damit noch unterstützt, hat mit persönlicher Bestrafung von mir zu rechnen! Hugh! *rk*



Ein gekonnter Roundhouse-Kick schickt den Gegner in den Staub: Sieht besser aus, als es ist!

SUPER NINTENDO

Spieletyp: Action

Hersteller: Sony
Testversion von: Sony
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

29% Grafik

31% Musik

21% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **18%**

Redaktionswertung

Klettermaxe

Cliffhanger

Wenn Arnold eine Filmumsetzung bekommt (siehe Test in dieser Ausgabe), kann man seinem Bizeps-Kumpel Sly Stallone dies natürlich auch nicht verwehren. Ihr kraxelt also im Hochgebirge als Bergführer umher, um einer Gang von Terroristen das Handwerk zu legen. Anfangs könnt Ihr nur zuschlagen und treten, doch sobald der erste Messerschwinger in den Schnee beißt, schnappt Ihr Euch die Klinge und ritzt dem anstürmenden Pack (komisch: Im Film waren's gerade eine Handvoll!) ein nettes Muster in die Felljacke. Die Szenarien erinnern dabei eher an eine Fußgängerzone im Winter, als an alpine Berghänge, sind sie doch meistens so flach wie eine 100-Meter-Sprint-Strecke. Damit's nicht zu eintönig wird, erklimmt Ihr auch Steilwände mit MG-Posten oder übt Euch im Hochgebirgsjogging mit Lawinen hinter Euch als Motivationsfaktor.



Meine Meinung: na ja

Schätzungsweise haben Arnie und Sly inzwischen eine Zweckgemeinschaft gegründet und die Programmierteams dieser beiden üblen Machwerke auch im Morasttümpel eines Wüstenbeduinen aufgespürt und zur Terminierung freigegeben. *Cliffhanger* schlägt genau in dieselbe Kerbe wie *Last Action Hero*: Wenige, animationsarme Feinde, triste Hintergründe und eine Spielbarkeit, die einem die Tränen (der Wut!) in die Augen treibt. Der einzige Grund, warum dieses Modul an der Katastrophenwertung vorbeigeschrammt ist, liegt darin, daß mit Lawinen-Rallys und Kletterpartien noch geringfügig Abwechslung geboten wird. Ansonsten: Als Trainingszielscheibe des Vietcong in den vietnamesischen Dschungel damit! *rk*



Neben Abgrundweitsprung ist Slys Hauptaufgabe immer noch das Prügeln

SUPER NINTENDO

Spieletyp: Action

Hersteller: Sony
Testversion von: Sony
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

42% Grafik

51% Musik

37% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **39%**

Redaktionswertung



Es kann nur einen geben: Im Zwei-Spieler-Modus wetteifern echte Fahrer um das Preisgeld

Habt Ihr die Streckenstaffel eines abgefertigt, gibt's ein 22stelliges Paßwort



Recycelter Klassiker

Top Gear 2

Gremlin hat sich ganz schön Zeit gelassen, um einen Nachfolger des erfolgreichen *Top Gear* zu entwickeln. Als deutsche Version ist der Vorgänger zwar noch nicht so lange zu haben, als Import unter dem Namen *Top Racer* gibt's das Modul jedoch schon seit fast zwei Jahren. Im Gegensatz zu *Top Gear* ist der Bildschirm im Spiel nur im Zwei-Spieler-Modus geteilt. Brettert Ihr solo in 3D durch die Landschaft, habt Ihr den ganzen Bildschirm für Euch. Auch das Konzept wurde leicht geändert. Hinzugekommen sind Tuning-Teile (gibt's für Preisgelder zu kaufen), dafür wurde die Fahrzeugauswahl vor dem Spiel abgeschafft. Die Rennen selbst folgen dem bewährten Schema: Ihr startet auf einer hinteren Position (unabhängig von der vorangegangenen Plazierung) und rollt das Feld mit Bleifuß und Nitros von hinten auf. Je nach Position, mit der Ihr durchs Ziel rauscht, gibt's Kohle oder Disqualifizierung. Unterteilt sind die Wettkämpfe in verschiedene Länder mit mehreren Städtefahrten (komischerweise gilt in Deutschland Bayern neben München, Frankfurt und Köln auch als Stadt). Andere Länder, anderes Wetter: Nachtfahrten, Nebelbänke, Schnee und Regen gehören zum Rennalltag. Bevor Ihr eine neue Runde startet, gibt's ein Länderpaßwort zu notieren, das auch Euren Kontostand und die Ausrüstungsstufe festhält.





Top Gear 2 gibt sich wieder international: Schnee in München oder ein Crash in Italien

Den Motivations-Kick liefert das Tuning-System



Meine Meinung: gut

Heute hat *Top Gear 2* gegen mächtige Konkurrenz zu kämpfen: *Exhaust Heat 2*, *Super Mario Kart*, *Nigel Mansell* und *Lamborghini* sind noch relativ neu. Trotzdem fährt *Top Gear 2* noch ganz vorne mit. Es steuert sich gut, ist rassig schnell und motiviert mittels Tuning-Anspruch langzeitig. Auch grafisch muß sich die Gremlin-Raserei nicht vor der Konkurrenz verstecken. Speziell die Fahrt bei Nebel gehört zum Besten, was Konsolenwetter zu bieten hat. Die Hintergründe sind reichhaltig und entsprechen immer der aktuellen Örtlichkeit (wenn auch der Kölner Dom etwas mickrig ausgefallen ist). Definitiv neues sucht man in *Top Gear 2* vergebens. Dennoch ist's eine runde Sache. Wem der *Lamborghini*-Zwei-Spieler-Modus zu langweilig war, ist mit *Top Gear 2* besser bedient. *jb*

Spieletyp: Rennspiel
Hersteller: Kemco
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 – 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

70% **Grafik**
64% **Musik**
36% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 73%

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO

Gutes Deutsch
Wordtris

Vor einem halben Jahr haben wir Euch *Wordtris* bereits für das Super Nintendo vorgestellt. Da unsere Importversion komplett in Englisch war, und uns nun die deutschsprachige Ausgabe erreicht hat, nehmen wir das Buchstabenmodul noch einmal unter die Lupe. Bis auf den Wortschatz wurde im Vergleich zur englischen Version nichts verändert. Es geht immer noch um das Bilden von Wörtern aus einzeln herabpurzelnden Buchstaben. Je länger das Wort, desto mehr Punkte gibt's dafür. Als Bonus für lange Wörter fallen auch Bomben (sprengen einen Buchstaben) oder Säuregefäße (fressen eine ganze Reihe weg). Ist die vorgegebene Anzahl an Buchstaben verbraucht, geht's mit demselben Spielfeld, jedoch höherer Fallgeschwindigkeit weiter. Neben dem Ein-Spieler-Modus enthält das Modul auch mehrere Duett-Varianten (Miteinander, Gegeneinander und Nacheinander).



Für einen Nicht-"Native Speaker" ist die deutsche Version schon weit besser spielbar. Überraschungen sind jedoch garantiert, da sämtliche Beugungen der Wörter im Sprachschatz enthalten sind. Vor allem die im Deutschen üblicherweise kurzen Befehlsformen wie "leg" oder "gib" entstehen im Spiel meist unbeabsichtigt und machen oft mühsam geplante längere Wörter zunichte. Vor allem, wenn das ultimative Bonuswort ein kürzeres Wort enthält und vorzeitig gelöscht wird, kommt schnell Frust auf. Von allen *Tetris*-Clones hat *Wordtris* wohl den höchsten Zufallsfaktor. Wenn schon eine neue Ausgabe des Klötzchenklassikers, dann lieber *Bombliss* oder *Pac Attack*. Die Motivation liegt bei *Wordtris* lange nicht so hoch. *jb*



Nun auch in Deutsch: Ihr bildet Wörter aus fallenden Buchstaben.

Spieletyp: Denkspiel
Hersteller: Spectrum Holobyte
Testversion von: Microprose
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Highscore-Liste

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik	41%
Musik	69%
Soundeffekte	52%
SPIEL-SPASS:	73%

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO

The Tank Engine
Thomas

Immer, wenn ich im Strampelhöschen-Windelalter des Nachts Einschlafprobleme hatte, kramte meine Mami das Lesebuch mit der freundlichen Lokomotive Thomas vor und dampfte mich – die Peter Styvesant im Mundwinkel – ins Land der Träume. Sollte ich selbst mal meine Abende mit Nachwuchs verbringen, gibt's die gleichnamige SNES-Konsole als Schlafpille verordnet. THQ-Software startet mit Thomas, the Tank Engine eine Serie interaktiver Lernprogramme für Kinder im Alter zwischen vier bis acht Jahren. Im Hauptmenü können die Kleinen eins der acht verfügbaren Spiele anwählen. Die erste Herausforderung ist ein Multiple-Choice-Quiz. "Was ist auf dem Bild zu sehen?", heißt da die eine Frage und zur Wahl stehen drei Antworten: ein Auto, ein Boot oder eine Lokomotive. Den Vierjährigen kann Pappa die Fragen ja vorlesen. Hat's geklappt, gilt es ein Bilder-Puzzle zu entschlüsseln. Pfeile am Bildrand machen das Verschieben der Bildteile zum Kinderspiel. Besonders viel Spaß macht den Jungs die Arbeit im Eisenbahnstellwerk: Wie müssen die Weichen stehen, damit der Zug auch in den Bahnhof einfährt. Die weiteren Spiele sind ein Bildermosaik, ein Wettrennen zwischen Bahn und Zug (je schneller Ihr das Joypad drückt, desto mehr drückt Euer Zug auf die Tube) und ein Schienenverlegespiel. Ist die Runde bestanden, steigern sich die Herausforderungen.



Für die kleinen Jungs eine tolle Sache: Schienenverlegen und Weichenstellen



Leider kommt die Dampflok Thomas vorerst nur in englischer Sprache in die Kinderzimmer. Eine deutsche Adaption – vielleicht mit Jim Knopf und Lukas, dem Lokomotivführer als Helden, wäre schon erforderlich, um auch hierzulande das SNES als interaktive Lernhilfe für Vorschul-Kids einzuführen. Der Spielecomputer – der Lehrer von Morgen? *mn*

Spieletyp: interaktives Lernspiel für Vorschulkinder
Hersteller: THQ
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: acht Spieler

Schwierigkeitsgrad: 1 bis 3
Preis: ca. 130 Mark

Grafik	34%
Musik	32%
Soundeffekte	20%
SPIEL-SPASS:	42%

Redaktionswertung

Spock laß nach

Cosmic Spacehead

Gestatten: Spacehead, Cosmic Spacehead. Ich bin auf dem Weg zu einem Planeten namens Erde, um ein paar Urlaubsfotos zu machen und damit zweifelsfrei seine Existenz zu beweisen.

Ihr dürft Cosmic bei seiner wichtigen Aufgabe helfen. Ihr steuert Euren außerirdischen Helden mit Hilfe eines Cursors über den Bildschirm. Mit Hilfe von fünf Befehlen, die direkt angeklickt werden können, gebt Ihr Mr. Spacehead Anweisungen. Die Ausrüstung wird unter der Befehlszeile angezeigt. Falls Ihr zum ersten Mal zu einem neuen Ort geht, müßt Ihr ein kleines Jump'n-Run-Spielchen überstehen. Während dieser Action-Sequenzen kann Cosmic nur springen, er hat keine Waffe zur Verfügung. Im weiteren Verlauf Eures Abenteuers findet Ihr Teleport-Karten, mit denen Ihr Euch von Ort zu Ort beamen könnt.



Um es gleich vorweg zu sagen: Ich bin sicher, daß jüngere Adventure-Freunde viel Spaß an *Cosmic Spacehead* haben könnten. Er ist wirklich ein niedlicher Kerl und die Grafik ist für NES-Verhältnisse nicht schlecht. Etwas ältere Spieler sollten jedoch die Finger von diesem Programm lassen. Die Rätsel sind viel zu einfach, die Jump'n-Run-Sequenzen sehr primitiv. Erfahrene Abenteurer werden höchstens ein Wochenende für das ganze Spiel brauchen. Auch wenn auf dem 8-Bit-Nintendo-Markt im Moment Ebbe herrscht, solltet Ihr die Finger von *Cosmic Spacehead* lassen. rz



Im Postamt gibt's die ersten nützlichen Hinweise und Gegenstände. Das Witzbuch ist wirklich ein Witz.

Spieletyp: Action-Adventure mit Jump'n'Run-Anteil
Hersteller: Codemasters
Testversion von: Codemasters
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 100 Mark
57%
Grafik
52%
Musik
45%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 39%

Redaktionswertung

The Drifter

Formula One

Die Master-System-Ausgabe des pfeilschnellen Domark-Rennens gibt sich eher konventionell und hat mit der Mega Drive-Version kaum etwas zu tun. Die Ansicht ist auch hier 3-D, Brücken und aufwendige Fahrbahnbegrenzungen fehlen jedoch. Auch die Kurse sind weit weniger authentisch als in der 16-Bit-Version. Die Ausstattung von *F1* hält sich an den Standard: Werkstatt mit vier Optionen, Boxenstop, Training und Weltmeisterschaft mit echten Formel-Eins-Namen. Bei einem Crash kommen alle beteiligten Fahrzeuge zum Stillstand, die Gegner ziehen jedoch schneller weg, während Ihr eine höhere Endgeschwindigkeit fahrt. Verbraucht Ihr Eure Reifen, zelebriert Ihr einen Boxenstop, der sich jedoch nur in einer kurzen Pause am Fahrbahnrand äußert. *F1* ist allerdings eines der wenigen Master-System-Rennspiele, die Ihr zu zweit spielen könnt. Hier regiert der Split-Bildschirm.



In kaum einem Rennspiel werdet Ihr so leicht aus der Kurve getragen wie in *F1* auf dem Master System. Verursacht ein Unfall mit der Fahrbahnbegrenzung im Easy-Modus nur Geschwindigkeitsverlust, wirkt er sich in der Meisterschaft wie ein echter Crash aus. Durch die etwas schwammige Steuerung und das miserable Geschwindigkeitsgefühl (kein Vergleich zum Mega Drive) schätzt Ihr den Speed in den Kurven meist falsch ein und habt kaum Gelegenheit, auf den Tacho zu schauen. Daraus resultiert ein gepfefferter Schwierigkeitsgrad und eine gerade mal durchschnittliche Spielbarkeit. Wem andere Rennspiele zu leicht sind, darf zugreifen, steht Ihr eher auf Fahrspaß, lohnt sich das Modul nicht. jb



Wie üblich das Beste am Spiel: Der Zwei-Spieler-Modus

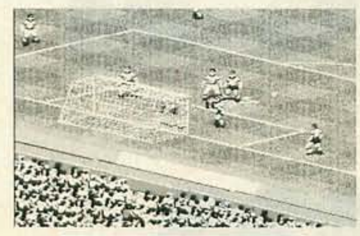
Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Domark
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: –

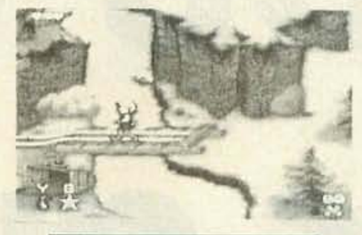
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 90 Mark
67%
Grafik
38%
Musik
24%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 62%

Redaktionswertung

DER WEIHNACHTS-KRANZ MIT DEM SCHNELLEN SERVICE


FIFA Soccer (MD) 109,-


Landstalker dt. Texte MD 119,-


Young Merlin (SNES) 149,-

Mega Drive

Mega Drive Aladdin Set 289,-
Mega Drive II. 3er Set 289,-
Mega Drive II. Magnum Set SMD 369,-
Mega Drive II. mit Tiny Toon 279,-
4 Spieler Adapter EA 59,-
4 Spieler Adapter Sega 59,-
6 Button Control Pad 39,-
6 Button Arcade Power Stick 89,-
Master System Converter II. 69,-
Aladdin 119,-
Asterix 119,-
Davis Cup Tennis 109,-
Dracula 119,-
F-1 109,-
Fantastic Dizzy 109,-
FIFA International Soccer 109,-
Gauntled 4 (4 Spieler) 109,-
General Chaos 109,-
Hook 109,-
James Pond III. 119,-
John Madden Football '94 119,-
Jungle Strike 109,-
Landstalker dt. Texte (Jan 94) 119,-
Lotus II. 109,-
Mortal Kombat 129,-
Mutant League Hockey 109,-
NHL Hockey '94 109,-
Ottifants 89,-
Pele Soccer 94,-
Puggsy 109,-
Rocket Knight Adventures 99,-
Sensible Soccer 119,-
Shining Force 124,-
Shinobi III. 109,-
Sonic Spinball 109,-
Streetfighter II. Champ. Edition 134,-
Tiny Toon Adventures SMD 89,-
Turtles Tournament Fighters 129,-
Two Tribes Populous II. 109,-
Virtual Pinball 109,-
WWF Royal Rumble 129,-
Winter Olympics Lim. Ed. 109,-
Wiz n' Liz (Dez/Jan) 109,-
Young Indy 119,-
Zool 109,-
Zombies 99,-

Mega CD

Mega CD II. mit Road Avenger 589,-
Mega CD II. ohne Spiel 509,-
Ecco CD 89,-
NHL94 CD 119,-
Powermonger CD 119,-
Silpheed 89,-
Sonic CD 89,-
Spiderman vs. Kingspin 89,-
Thunderhawk 109,-
WWF CD 89,-

Super Nintendo

Power Station SN 199,-
Super Nintendo + Mort. Kombat 319,-
Aero the Accobat 139,-
Aladdin 124,-
Asterix 129,-
Daffy Duck 139,-
Equinox 139,-
Flashback 139,-
Hook 129,-
Jurassic Park 139,-
Lost Vikings 124,-
Mech Warrior 139,-
Mickey's Challenge 139,-
Nigel Mansell's World Ch. 129,-
Plok 94,-
Pockey & Rockey 139,-
Royal Rumble WWF Wrestling 149,-
Street Fighter II. Turbo 139,-
Striker 129,-
Super Bomberman 109,-
Super Mario All Stars 94,-
Super Turrican 124,-
Super Star Wars 2 T.Emp.St.B. 139,-
Tazmania 139,-
Total Carnage 139,-
Trolls 129,-
Turtles Tournament Fighters 149,-
Utopia 129,-
World Heroes 149,-
Young Merlin 149,-
Zombies 129,-

In punkto Schnelligkeit:

Absolute Spitze

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

Master System

S. Master S. II. + Sonic 99,-
Asterix II. 89,-
Chuck Rock 2 84,-
Ecco The Dolphin 89,-
F-1 89,-
Jungle Book 89,-
Ottifants Master Syst. 74,-
Power Strike II. 94,-
Road Runner 89,-
Sensible Soccer 79,-
Star Wars 89,-
Winter Olympics 89,-

NES

Control Deck mit Spielen 99,-
Darkwing Duck 94,-
Star Trek Next Generation 99,-
Tiny Toon 2 99,-
Turtles Tournament Fighters 99,-
WWF King of the Ring 129,-

Game Gear

Sega Game Gear incl. Columns 189,-
Chuck Rock II. 79,-
Dizzy 79,-
F-1 79,-
Jungle Book 84,-
Ottifants 74,-
Robocop 3 79,-
Sensible Soccer 59,-
Sonic Chaos 79,-
Star Wars 89,-
Surf Ninjas 79,-


Aladdin (MD) 119,-
Aladdin (SNES) 124,-

Game Boy

Game Boy Basic Set GB 99,-
Batterieset II. org. Nintendo 69,-
Darkwing Duck 69,-
Goal 69,-
Mickey's Challenge 69,-
Mortal Kombat 79,-
Mystic Quest GB 69,-
Star Trek Next Generation 69,-
Tiny Toon Adventures II. 69,-
Tom & Jerry (2) The Movie 79,-
Total Carnage 69,-
Turtles III. Radical Rescue 69,-
WWF Superstars 3 King o.t.Ring 69,-
Zelda IV. 69,-
ZEN Intergalactic Ninja 69,-
Zool - Ninja o.t.Nth. Dimension 69,-

Lynx

Lynx II. 179,-
Jimmy Connors Tennis 79,-
Lemmings 89,-

Neo Geo

Fatal Fury Special 399,-
Samurai Showdown 429,-

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN:
PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

Du wolltest es auf dem...



MASTER SYSTEM



Vorbild: Schenkt Eurer Freundin doch auch mal einen Diamanten

Meine Meinung: super

Einfach ist die Hatz nach den Edelsteinen im Dschungel nicht. Der happige Schwierigkeitsgrad und die Übermacht der Feinde sorgen bei Anfängern erst mal für lange Gesichter. Grafisch und musikalisch – die berühmten Melodien aus dem Film plärren aus den Speakers – reizt Virgin beide Konsolen bis an die Grenzen aus. Die Steuerung ist allerdings etwas ungenau. *mn*

Mowgli in der Klemme

Dschungelbuch

Die Verfilmung des berühmten Dschungelbuchs bescherte der Walt-Disney-Company zu Weihnachten 1967 einen üppig gedeckten Santa-Claus-Festtisch. Auch oder gerade weil sich Mowgli, Käpt'n Brummbär Balou und die anderen Freunde nur peripher an die originale Buchvorlage hielten, spielten sich die sprechenden Tiercharaktere in die Herzen von jung und alt. Als sich nun der gewaltige "Dagobert Duck" der Disney-Company entschloß, das Dschungelbuch auch als Kaufvideo in die Kaufhäuser zu bringen, meldete Spiele-Designer Virgin Interesse an den Lizenzen zur Umsetzung des Stoffes auf Videokonsolen an. Der erste Streich ist eine 8-Bit-Version für die beiden Sega-Konsolen Master System und Game Gear. Das Ergebnis – wen wundert's – ist praktisch identisch, schließlich unterscheiden sich beide Geräte intern nur geringfügig. Mowgli hat's nicht leicht. Völlig alleine startet das langmähnige Menschenkind an einem jener gefährlichen Dschungeltage, an denen scheinbar keins der Raubtiere ein anständiges Frühstück erwischen konnte. Mit List und Tücke – einige Schaukeln mit Felsbrocken dienen Mowgli dazu, höher gelegene Plattformen zu erreichen – bahnt er sich seinen Weg über Lianen und Äste, um acht gut verborgene Edelsteine zu finden. Die Königskobra Kaa lauert schon auf ihr braungebranntes Festtagsmenü und Sheeta, der Affenkönig, schickt seine Kokusnüssewerfende Affenschar hinter unserem Helden her. Wildschweine hetzen Mowgli ebenso wie im Gras verborgene Giftschlangen.

Konsole: Master System
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features:

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 80 Mark

Wertung	%
Grafik	76%
Musik	78%
Soundeffekte	44%
SPIEL-SPASS	77%

Redaktionswertung

GAME GEAR

Konsole: Game Gear
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features:

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 80 Mark

Wertung	%
Grafik	80%
Musik	78%
Soundeffekte	49%
SPIEL-SPASS	79%

Redaktionswertung



Der Königskobra läuft beim Anblick des knackigen Mowgli-Pos das Wasser bzw. Gift im Mund zusammen

Eiersalat

Dizzy

Das Yorkfolk-Land war jahrhundertelang ein Ort des Friedens. Die Yorkfolks – mit ihren leuchtendroten Handschuhen und eierförmigen Körpern – hausen in bequemen Baumhäusern hoch über dem Erdboden. Tagein tagaus durchforschen die sympathischen Eierwesen den Wald und bergen in Minen Diamanten, die den Trollen in der Nachbarstadt verkauft wurden. An einem schicksalhaften Tag erobert der unheimliche Zauberer Zaks die Burg Keldor und zitiert Opa Dizzy zu seinem Palast. Hier befiehlt der hinterhältige Zak seinen Wächtern, Opa Dizzy gefangenzunehmen. Obwohl Opa Dizzy zu schlau ist, dem Magier auf den Leim zu gehen, lebt ganz Yolkfolk seit diesen Tagen in Angst und Schrecken. Als schließlich Dizzy mit Freundin Daisy einen Waldspaziergang unternimmt, verdunkelt sich der Himmel und Yolkfolk wird mit einem furchtbaren Fluch belegt. Im selben Moment packt ein riesiger Vogel die schöne Daisy und verschleppt sie direkt in Zaks neu erbaute Wolkenburg. Ihr schlüpft in die Rolle von Dizzy und versucht den Fluch zu bannen und Daisy zu befreien. Mit der Unterstützung seiner Freunde – dem guten Zauberer Theo, Shamus, der Kobold, dem Kaufmann, dem liebeskranken Prinz Tapsig und dem bestechlichen Piraten Schwarzherz – löst Dizzy immer neue Rätsel, findet nützliche Gegenstände und kommt den Schlichen des gemeinen Zauberers Zak auf den Grund.



Das Tor zur Stadt: Auf den Eierkopf Dizzy warten jede Menge Abenteuer und eine Handvoll Rätsel



Codemasters Rollenspiel-Epos Dizzy bietet reichlich Grübel- und Denkfutter. Auf dem Weg ins Finale sind 250 magische Sterne aufzusammeln – eine Anzeige verrät Euch, wie weit Ihr noch von Zaks Schloß entfernt seid. Mit Seilen und anderen Extras lassen sich knifflige Passagen lösen. Das Spiel ist mit der NES-Variante praktisch identisch. *mn*

Spieletyp: Rollenspiel-Adventure

Hersteller: Codemaster
Testversion von: Codemaster
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

72% **Grafik**
62% **Musik**
40% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 69%

Redaktionswertung

Abgehakt

Hook

Software-Entwickler geben bekanntlich keine Ruhe, bis ein erfolgreicher Film nicht für jedes System umgesetzt wurde. Das Märchen um Peter Pan ist auf dem Game Gear (wie auch auf den anderen Konsolen) als Jump'n'Run in Seitenansicht mit Actioneinlagen gestaltet. Die Story hält sich entfernt an die Filmvorlage. Von dieser stammt auch das einzig neue Spielelement: Trefft Ihr auf die Fee Tinklebell, lädt sich Euer "Flugbalken" auf. Durch zweimaliges Drücken der Sprungtaste hebt Ihr ab und erreicht höhere Plattformen. Ist die Energie verbraucht, geht's wieder abwärts. Ansonsten werden auftauchende Feinde mit einem gekonnten Hopser umgangen oder per Schwerthieb ins Jenseits befördert. Kaum noch erwähnenswert: An jedem Level-Ende gibt's einen Obermotz.



Wer *Hook* eine Weile spielt, lernt schnell die wichtigsten Merkmale des Moduls kennen: Fiese Kollisionsabfrage, schwammige Steuerung und massenhaft unfaire Stellen – alles, was ein schlechtes Spiel ausmacht. Anstatt die märchenhafte Stimmung des Films einzufangen, haben die Entwickler lieber ein reichlich schweres Hüpfspiel programmiert, das den Adrenalinspiegel des Zockers ins Uferlose treibt (jedoch nicht durch Spannung, sondern durch Ärger). Schade, daß auch Sony Imagesoft dem mittlerweile typischen Lizenzprinzip folgt. Falls nach dem Kauf der Lizenz noch Geld für die Entwickler übrig ist, dann reicht's meist nur für eine annehmbare 16-Bit-Version, andere Systeme haben das Nachsehen. Nicht mal Fans des Films möchte ich dieses gemeine Machwerk empfehlen. *jb*



Die Story folgt weitgehend dem Film, die Spielbarkeit ist alles andere als märchenhaft

Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sony Imagesoft
Testversion von: Sony Imagesoft
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 90 Mark
51% **Grafik**
61% **Musik**
34% **Soundeffekte**
SPIEL-SPASS: 40%

Redaktionswertung

Handheld unter Wasser

Ecco

Der nach James Pond beliebteste Konsolenfisch (Verzeihung, natürlich ist ein Delphin kein Fisch, sondern ein Meeressäuger) Ecco zieht seine Kreise nun auch auf Segas Handheld. Jedoch ist die 8-Bit-Version keine 1:1-Umsetzung der Mega-Drive-Levels. Die unterseeischen Höhlen wurden umgestaltet und die Feindpalette wie auch die Denkaufgaben erweitert. Das Spielprinzip blieb jedoch das gleiche. Ihr schwimmt in Seitenansicht durch Unterwasserhöhlen und -gänge, um Eure verschwundene Familie zu finden. Durch "ansingen" anderer Meeresbewohner erhaltet Ihr nützliche Informationen über den Verbleib Eurer Angehörigen. Da ein Delphin bekanntlich keine Kiemen hat, geht Euer Sauerstoffvorrat zur Neige. Durch Auftauchen oder Aufnehmen von Luftblasen bekämpft Ihr die Atemnot. Blessuren lindert Ihr durch kleine Mahlzeiten oder Zauberblasen aus Muscheln. Nach jedem Level gibt's ein Paßwort zu notieren.



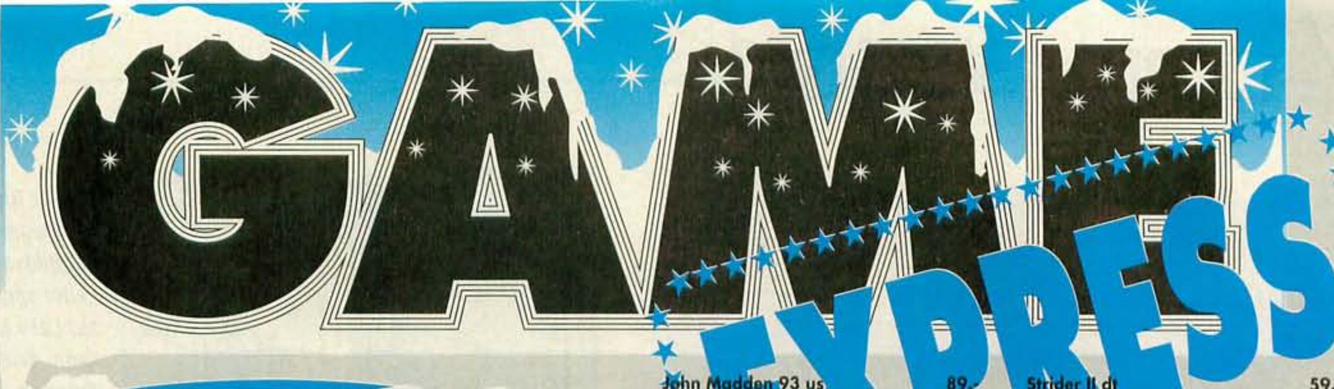
Durch die zusätzlichen Spielelemente und neuen Ideen wird der Stimmungsverlust, den die mageren Soundfähigkeiten des Game Gears erzeugen, nicht ganz wettgemacht. Wer *Ecco* schon einmal auf dem Mega CD gesehen (und gehört) hat, weiß, wieviel Stimmung man mit guter Musik machen kann. In den 16-Bit-Versionen konnte der Spieler so richtig abtauchen und die Welt um sich herum vergessen. Auf dem Handheld ist das Gewicht mehr in Richtung Geschicklichkeitsspiel verschoben. Dadurch hat das Modul weitaus nicht so viel Tiefe. Das typische *Ecco*-Flair geht größtenteils verloren. Trotzdem ist die Umsetzung gut gelungen und der Kauf lohnt sich. *jb*



Mehr Spielelemente und weniger Stimmung in der Game-Gear-Version

Spieletyp: Geschicklichkeits-Denkspiel
Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 90 Mark
68% **Grafik**
46% **Musik**
36% **Soundeffekte**
SPIEL-SPASS: 70%

Redaktionswertung



MEGA DRIVE

Spiel	Preis
F-1 us	demnä. erhältlich
CD Thunderhawk	demnä. erhältlich
Cliff Hanger	demnä. erhältlich
FIFA Soccer	demnä. erhältlich
F15 Strike Eagle	demnä. erhältlich
Socket	demnä. erhältlich
688 Attack-Sub dt	49.-
Aero the Acrobat us	109.-
Aladdin dt/us	109.-
Ariel us	59.-
Asterix dt	109.-
Battletoads	79.-
BOB dt/us	99.-/89.-
Bubsy dt	99.-
Carmen San Diego	49.-
CD Afterburner dt	99.-
CD Batman us	99.-
CD Dracula us	109.-
CD Ecco the Dolphin dt/us	89.-
CD Final Fight dt/us	99.-
CD Hook us	89.-
CD Jaguar XJ220 us	99.-
CD Lethal Enforcers us	129.-
CD Night Trap us 2CD	109.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-
CD Silpheed us	99.-
CD Sonic dt	89.-
CD Spiderman us	89.-
CD Spiele us/jp/dt	ab 79.-
CD Time Gal us/dt	99.-
CD Wonderdog us	89.-
Chakan dt	99.-
Chuck Rock II dt	99.-
Cool Spot dt	99.-
Dashin Desperados us	99.-
Desert Strike us/dt	79.-/89.-
Dinasaurs for Hire us 60Hz	99.-
Eco Dolphin dt	99.-
Euro Club Soccer dt	99.-
F22 us	79.-
Fatal Fury dt/jp	99.-/59.-
Firemustang jp	49.-
Flashback dt	109.-
Flintstones dt	99.-
G-Loc	49.-
Gain Ground dt	49.-
General Chaos dt	99.-
George F. Boxing us	39.-
Global Gladiator dt	99.-
Golden Axe III	89.-
Grandslam Tennis dt	99.-
GUNSTAR HEROS jp/dt	89.-/99.-
Hardball 3 us	109.-
Haunting us/dt	99.-
Hit the Ice us	49.-
Home Alone dt	49.-
Hook us	99.-
Humans us	109.-
Indiana Jones dt	99.-
Jewel Master us	39.-
Joe Montana 92	59.-
John Madden 91	59.-
John Madden 93 us	89.-
Jordan vs Bird us	39.-
Jungle Strike us/dt	99.-/109.-
Jurassic Park dt/us	109.-/99.-
Landstalker dt/us 60Hz	129.-
Leaderboard Golf us	79.-
Lemmings dt	99.-
Mega lo Mania dt	99.-
Mig 29 dt	99.-
Monaco GP 2 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	109.-/99.-
Mutant League Football us	89.-
Micro Machines dt	89.-
NBA-Allstar Challenge us	69.-
NHL 94 us/dt	109.-/119.-
NHLPA Hockey us/dt	79.-/99.-
Outrun 2019	99.-
PGA Tour Golf I us	49.-
PGA Tour Golf II us/dt	89.-/99.-
Phelios dt	39.-
Populous II dt	99.-
Power Monger dt/us	99.-/89.-
PTO us	109.-
Ranger X dt/us 60Hz	99.-/89.-
Risky Woods dt	49.-
Road Rash II us	89.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-
Rolling Thunder III us	109.-
Rolo the Rescue dt	99.-
Royale Rumble us 60Hz	109.-
Samurai Catchen jp	39.-
Shadow o.t. Beast II us	39.-
Shining Force dt	129.-
Shinobi 3 jp/dt	79.-/99.-
Side Pocket jp	79.-
Snake Rattle'n Roll dt	99.-
Sonic II dt	89.-
Space Harrier II dt	39.-
Spiderman X-Man us	89.-
Streetfighter II dt/jp-PAL	129.-/119.-
Streets of Rage II dt	89.-
Strider II dt	59.-
Summer Challenge us/dt	89.-/99.-
Sunset Riders dt	99.-
Superman dt	79.-
Technoclash us	79.-
Terminator II us/dt	89.-/99.-
Thunder Fox us 60Hz	39.-
Tiny Toons dt	99.-
TMNT Turtles dt	89.-
Treasure Island (McDonalds)	99.-
Ultimate Quix us	39.-
Ultimate Soccer dt	99.-
World of Illusion dt	89.-
WWF Wrestlemania us/dt	89.-/99.-
X-Men dt	99.-
Xenon 2 dt	49.-
Zombies A. m. Neigh. us	99.-
Japan Converter	19.-
4-Spieler Adapter	55.-
Converter us 60Hz auf dt	39.-
CDX Converter us/dt/jp	99.-
RGB Kabel MD 1 und 2	29.-
Honey Bee Pad	39.-
Manacer dt	129.-
Capcom Powerstick	169.-
SG Programmable Pad dt	59.-
Action Replay PRO	89.-
Mega Drive II o. Spiel dt	199.-
CD II dt ohne Spiel	479.-
CD II dt inkl. 1 Spiel	549.-
Umbau Megadrive 1 und 2 auf 60Hz	59.-
Gebrauchte Spiele	ab 9.-

NEU: T-Shirts Tiny Toons, Tazmania usw. ab 25.-

NEU!
3DO-Konsole von PANASONIC 1.459.-
Spiele ab 79.-

X-MAS-AKTION ! DM 15.- Rabatt auf alle »blauen« Spiele bei Bestellung über DM 250.-

SUPER NES

Spiel	Preis
Jungle Strike	demnä. erhältlich
T2 Arcade	demnä. erhältlich
NHL 94 us	demnä. erhältlich
Jurassic Park	demnä. erhältlich
7th Saga us	129.-
Actraiser dt	119.-
Addams Family II us	69.-
Aero the Acrobat us	119.-
Alladin us	129.-
Another World dt	119.-
Aquatic Games us	99.-
Art of Fighting jp	149.-
ASTERIX dt	99.-
Back to the Future	99.-
Batman Return jp/us	69.-/109.-
Blues Brothers jp	59.-
BOB dt/us	109.-/89.-
Boxing Legends us	119.-
Bubsy	89.-
Bulls vs Blazers dt	119.-
Cacoma Knights jp	49.-
Cliff Hanger us	119.-
Combattribes us/jp	49.-
Cool Spot us	119.-
Cool World	79.-
Crash Dummies us	119.-
Cybernator us/dt	109.-/119.-
Darius Force jp	129.-
Dead Dance jp	99.-
Desert Strike us	99.-
Doomsday Warrior us	49.-
Dracula us	119.-
Dragons Lair dt	59.-
Dungeon Master	129.-
E.V.O.	129.-
Edono Kiba	45.-
EMPIRE STRIKES BACK us	139.-
Exhausted Heat II	129.-
F-15 Strike Eagle	119.-
F-Zero us	69.-
Fatal Fury us	99.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight us	89.-
Formation Soccer II	99.-
Gods us/dt	109.-
Goof Troop us 60Hz	99.-
GP-1 Motorcycle	129.-
Harley Humongous	89.-
Hit the Ice us	49.-
Ikari Warriors jp	59.-
Jaki Crush	99.-
James Bond jr. us	59.-
James Pond us	109.-
Jimmy Connor Tennis us/dt	109.-/119.-
Joe & Mac us	89.-
John Madden 93 dt	119.-
King Arthurs World us	109.-
Lemmings dt	119.-
Magic Johnsons Super Slam Dunk	99.-
Mario & Wario (nur Mouse)	129.-
Mario Collection jp/dt	69.-/89.-
Mech Warrior us/dt	109.-
Mortal Kombat dt/us	125.-/119.-
Mystic Quest us	79.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	119.-/79.-
Nigel Mansell nur us/jp	119.-
Offroad the Baja us	109.-
Operation Logic Bomb us	119.-
Outlander us	69.-
Pac Attack us	99.-
Paladins Quest RPG us	129.-
Paperboy dt	69.-
Parodius dt	99.-
Player Manager dt	119.-
Pocky & Rocky	109.-
Prime Goal Soccer jp	139.-
PTO us	129.-
Redline Racer us	119.-
Ren Stimpy Show us	119.-
Rock'n Roll Racing us 60Hz	109.-
Rocky Rodent us	119.-
Royal Rumble (WWF2) us/dt	129.-
Run Saber us	119.-
Rushing Beat 1	59.-
Samurai us	99.-
Secret of Mana us	129.-
Sengoku jp	129.-
Shadow Run	119.-
Shanghai us	99.-
Sonic Wings jp	129.-
Star Wing us/dt	119.-
Streetfighter Turbo us/dt	139.-/129.-
Striker dt/jp	99.-/89.-
Sunset Riders us	119.-
Super Air Diver	119.-
Super Baseball 2000 us	119.-
Super Battle Toads us	109.-
Super Bomberman jp/dt/us	89.-/109.-
Super Conflict us	109.-
Super F-1 Hero	49.-
Super Slapshot	99.-
Super STARWARS us	109.-
Super Swiv dt	119.-
Super Widget us	119.-
Taz-Mania us	79.-
Tecmo NBA us	119.-
Terminator us	59.-
Tetris II jp	149.-
The Lost Vikings us	109.-
Tiny Toons dt	89.-
Tom & Jerry us	59.-
Top Gear 2 us	109.-
Toys us	69.-
Troddlers us	99.-
Tuff E Nuff us 60Hz	119.-
Twinbee jp/dt	99.-/119.-
Utopia us	119.-
Vegas Stakes us	99.-
Waynes World us	69.-
Wordtris us	59.-
World Heros jp/us	109.-/139.-
Wrestlemania jp	69.-
Zombies A.m.Neigh. us/dt	109.-/119.-
RGB Kabel us/dt	29.-/39.-
Verlängerungskabel Joypad	19.-
Super Scope	119.-
Honey Bee Pad us	39.-
Universal Adapter NTSC tauglich	39.-
SN Pro Pad dt	29.-
Universal Adapter Starfox taugl.	29.-
Action Replay PRO Starfox taugl.	99.-
Action Replay PRO (nicht Starfox)	69.-
Super NES mit Mario 2 Pads us	309.-
Super NES o.Mario 1 Pad us+RGB-Kabel	249.-
Super NES ohne Mario 1 Pad dt	199.-
Umbau SNES 50/60Hz usw.	89.-

NEU: T-Shirts 25.-/ Uhren 9.-
Anhänger 6.-/Poster Streetfighter 12.-
NEU: US-Magazine DIE-HARD GAME-FAN, Electronic Gaming Monthly 8.-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

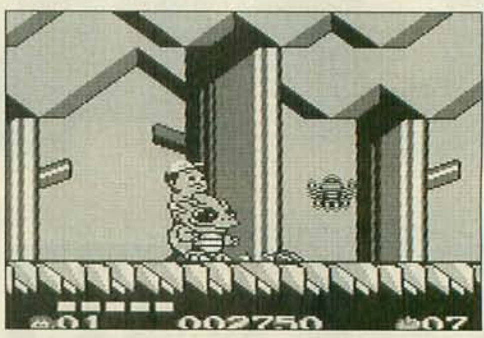
Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Viele Angebote ab DM 29.- - Bitte telefonisch erfragen!
Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, PC, NEO-GEO (ViewPoint 499.-) und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!
Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

GAME BOY

Higgi-Baby

Adventure Island II



Master Higgins auf Magma, dem Camptosaurus, der Feuer spuckt und auf Lava laufen kann. Widerliche Spinnen sind für ihn überhaupt kein Problem.

Master Higgins hat aber wirklich nur Pech mit den Frauen. Jedesmal wenn er ein nettes Mädel kennenlernt, wird sie ihm unter der Nase weg entführt. Ihr müßt auf Eurer Suche acht Inseln durchforsten, die jeweils in sechs Abschnitte unterteilt sind. Dabei helfen Euch freundliche Dinosaurier, auf denen Ihr reiten könnt, wenn Ihr sie aus den überall verstreuten Eiern pellt. Fünf Urviecher stehen zur Verfügung, jedes mit individuellen Eigenschaften. Master Higgins beginnt sein Abenteuer ohne Ausrüstung. Zum Glück liegen alle wichtigen Gegenstände auf den Inseln verstreut. Stein-Axt und Bumerang dienen als Waffen, mit Früchten und Fleisch könnt Ihr Eure Lebensenergie auffüllen. Ab und zu findet Ihr auch ein Skateboard, mit dem Euer Held deutlich schneller wird. Am Ende jeder Insel wartet ein schrecklich hungriger Boß auf Euch.



Meine Meinung: gut

Die Super Nintendo-Version von *Adventure Island* gehört immer noch zu meinen Lieblingsspielen, speziell wegen der phantastischen Musik von Yuzo Koshiro. In Sachen Grafik und Musik kann der Gameboy natürlich nicht mithalten, das Spielprinzip ist jedoch identisch: laufen, springen und werfen ohne Ende. Neu ist die Unterstützung durch Dinosaurier, die fliegen und schwimmen können und deshalb in besonders schwierigen Levels sehr hilfreich sind. Jump'n-Run-Fans, die Super Mario Land und Hammerin' Harry schon kennen, werden auch an diesem Spiel ihre Freude haben. *rz*

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Hudson
Testversion von: Hudson
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 69 Mark

67% Grafik
54% Musik
51% Soundeffekte

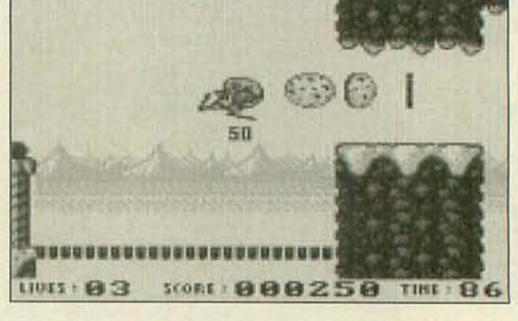
SPIEL-SPASS: **71%**

Redaktionswertung

GAME BOY

Arriba, Andale!

Speedy Gonzales



Für Käsekräcker, ach wie lecker, lauf' ich mir die Haxen platt!

Speedy Gonzales tobte schon über die Bildschirme, da schmorten Flitzer wie Sonic noch in Abrahams Wurstkessel. In seinem Abenteuer auf dem Game Boy müßt Ihr den Käsefresser mit dem großen Hut in bester Jump'n-Run-Manier durch sechs exotische Landschaften ans Ziel bringen. Dabei solltet Ihr soviel leckere Käsescheiben wie möglich einsammeln. Allerdings lauern an jeder Ecke Gefahren in Form von Käfern, Reptilien und anderem Ungeziefer. Um Speedy ein wenig auf Trab zu bringen, gibt es an besonders schwierigen Stellen Sprungfedern, die ihn vertikal oder horizontal beschleunigen. Schmelzende Blöcke, einstürzende Steinsäulen und unübersichtliche Stellen erschweren das Mäuseleben. Loopings erinnern an *Sonic*. Damit es nicht allzu schwer wird, gibt's in jedem Level zahlreiche Rücksetzpunkte.



Meine Meinung: geht so

Freunde des puren Jump'n Runs werden viel Spaß mit Speedy haben, vor allem weil es sich flüssig und flott spielt. Das war's aber auch schon. Keine Geheimgänge, kaum Rätsel. Die Grafik wirkt auf dem Game Boy niedlich, wird Euch aber nicht unbedingt zu Begeisterungsstürmen hinreißen. Auch der Begleitsound dudelt relativ unbedarft nebenher, bis Ihr ihn irgendwann abdreht. Mit ein klein wenig Übung bewältigt Ihr die sechs Levels im Handumdrehen, und das Spiel landet in der Ecke. Eignet sich vor allem für ganz junge und noch unerfahrene Spieler.

Wolfgang Schaedle/hu

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Mitsui
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 70 Mark

62% Grafik
51% Musik
25% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **68%**

Redaktionswertung


KARSTADT präsentiert:
KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES®
KARSTADT
Gut einkaufen
schöner leben
GAME BOY™
DM 69,95
Nintendo®
Entertainment System
DM 129,-
SUPER NINTENDO
TURTLES IN TIME
PAL VERSION
DM 129,-
SEGA
MEGA DRIVE
KONAMI
HYPERSTONE HEIST
16-BIT CARTRIDGE
DM 119,95
Die vier superstarken Turtles
für die vier superstarken Systeme
Cowabunga!
Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!
Screens Sega Mega Drive
Screens Super Nintendo Enterainment System
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed by Surge Licensing Inc. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.
F&P 93/250

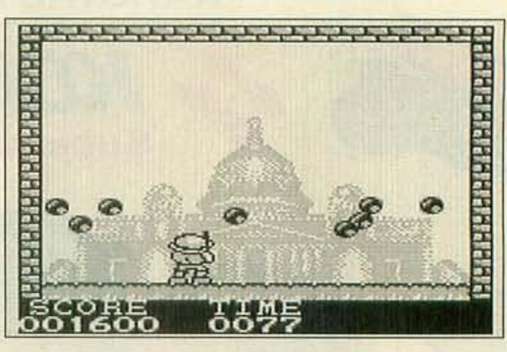
GAME BOY

Blasen-Inferno
Pang

Hudson Soft schnappte sich die Lizenz des alten Capcom-Hits und kreierte flugs eine Umsetzung für Nintendos Winzling. Ihr steuert nach wie vor einen Knirps mit Harpune am unteren Bildschirmrand, der sich einer Flut von überdimensionalen Blasen erwehren muß. Zerballert Ihr eine davon, zerspringt diese in bester *Asteroids*-Manier in zwei kleinere, die sich nach Treffern wiederum verwandeln. Da sich die Ballons auf dem ganzen Planeten niedergelassen haben, verbindet Ihr die Seifenoper gleich mit einer Weltreise. Beginnend in Japan gebt Ihr den Rundlingen mit zahlreichen Extras wie Doppelharpune und Dynamit Saures, bis Ihr nach langem Kampf endlich in Südamerika angelangt seid. Mit dabei sind auch wieder so beliebte und gehaßte Features wie Time-Stopper und Dynamit (läßt alle Blasen in ihre Bestandteile zerfallen).



Das Spielprinzip ist einfach und damit prädestiniert für den Game Boy. Die Blasen sind bedrohlich dunkel gehalten und somit immer optimal zu erkennen. Die landestypischen, malerischen Backgrounds, die neben dem zeitlosen Spielprinzip das Flair des Automaten ausmachten, kriegt man auf dem Schwarzweiß-Screen leider bei weitem nicht so gut hin. Auch schade: Viel mehr als die Hälfte der blasigen Levels werdet Ihr wahrscheinlich nicht zu Gesicht bekommen. Verliert Ihr Eure fünf Leben (durch Berührung), dürft Ihr Euren Neustart aus einer der bereits besuchten Stages aussuchen, aber nur bis Leningrad. Ganz Europa, Afrika und Amerika müßt Ihr somit in einem Zug durchspielen. Trotz dieser Mankos ist das geniale Spielprinzip noch ein 'Gut' wert. *rk*



Vor dem indischen Tempel breitet sich Panik aus: Lauter kleine Blasen sind tödlich!

Spieletyp: Action
Hersteller: Hudson Soft
Testversion von: Hudson Soft
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, eingeschränktes Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark

48% Grafik
63% Musik
38% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **72%**

Redaktionswertung

GAME BOY

Kleinbuchstaben
Wordtris

Die Idee liegt nahe, einfache Spiele von 16-Bit-Systemen auf den Game Boy umzusetzen – vor allem, wenn's auf die Grafik so wenig ankommt, wie bei *Wordtris*. Einzelne Buchstaben fallen auf's Spielfeld und werden in *Tetris*-Manier seitlich verschoben. Bilden sich aus den Lettern dreistellige (oder längere) Wörter, werden diese zugunsten Eures Punktekontos weggelöscht. Längere Wörter brigen außerdem Boni, wie eine Bombe (sprengt eine Letter nach Wahl) oder die Säureflasche, die eine ganze Reihe löscht. Die Buchstaben fallen jedoch nicht bis zum Grund des Feldes, sondern bleiben in der Mitte hängen. Daraufgestapelte Lettern schieben die alten nach unten. Erst, wenn die Säule den unteren Bildschirmrand erreicht, wächst der Buchstabensalat in die Höhe. Ist eine bestimmte Anzahl von Buchstaben verbraucht, spielt Ihr auf dem selben (zugemüllten) Feld mit höherer Fallgeschwindigkeit weiter.



Als Game-Boy-Modul ist *Wordtris* fast besser geeignet als für ein stationäre Konsole. Die Jagt nach dem richtigen Wort paßt prima zu einer Busfahrt. Wenn auch der Wortschatz der Handheld-Version kleiner ist, als der der Super-Nintendo-Ausgabe, er enthält auch einige eingedeutschte Begriffe, auf die man bei einem deutschsprachigen Modul nicht erwartet (z.B.: "Gig"). Auch die Beugungen der einprogrammierten Verben sorgen oft für Überraschungen. Ich kann Eltern jedoch nur davor warnen, dieses Modul dem (jüngeren) Nachwuchs als Geschenk zu überreichen. Die dauernde Frage "Was heißt denn..." ist vorprogrammiert. Wer selbst im Duden nachschauen kann, ist mit dem Modul gut bedient. *jb*



Wordtris auf dem Game Boy ist die Buchstabensuppe für unterwegs

Spieletyp: Denkspiel
Hersteller: Spectrum Holobyte
Testversion von: Microprose
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 80 Mark

20% Grafik
46% Musik
10% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **73%**

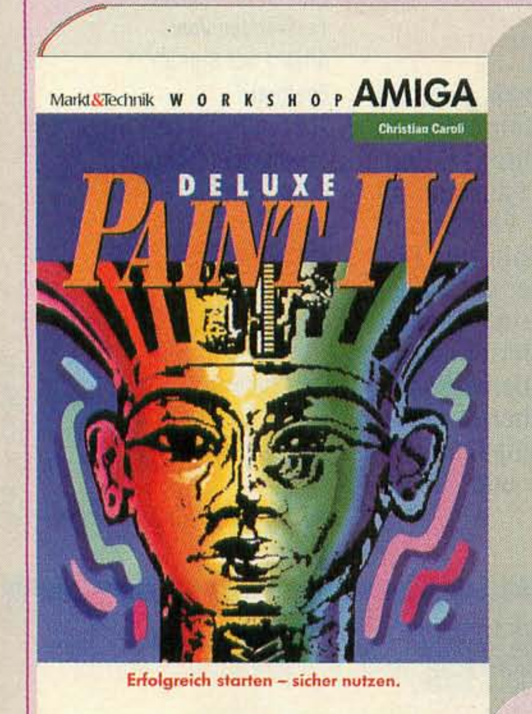
Redaktionswertung

Computerbücher **von Markt&Technik**

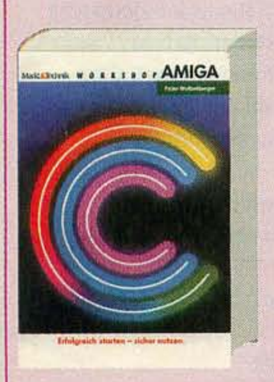
Amiga von A - Z

Holen Sie alles aus Ihrer Power-Maschine heraus

WORKSHOPS



Deluxe Paint IV - Amiga-Workshop
Christian Caroli
In zehn Schritten lernen Sie, mit dem Programm DPaint IV einen Trickfilm zu produzieren. Erst werden mit den "Werkzeugen" die Bilder gezeichnet und anschließend erstellen Sie die Animation. Ein Ratgeber bei Problemen und ein Nachschlageteil erleichtern Ihnen die tägliche Arbeit.
1992, 306 Seiten, ISBN 3-87791-004-1, DM 39,–, sFr 37,–, öS 304,–



C - Amiga-Workshop
Peter Wollschlaeger
In zehn Lektionen lernen Sie, wie man in C ein Malprogramm mit Windows, Menüs und Requesten programmiert. Außerdem: Einführungsteil, Ratgeber für die Praxis und alle Funktionen zum Nachschlagen. Mit handlicher Befehlskarte. Für Aztec- und Lattice-C.
1991, 295 Seiten
ISBN 3-87791-026-2
DM 39,–, sFr 37,–, öS 304,–

AmigaVision - Workshop
Bernhard Schmidt
Das neue Autorensystem erfolgreich starten und sicher nutzen.
1992, 236 Seiten, ISBN 3-87791-296-6
DM 39,–, sFr 37,–, öS 304,–



Amiga & DFÜ
Lars Blumenhofer
Datenfernübertragung mit dem Amiga leichtgemacht. In diesem Einführungsbuch werden folgende Themen behandelt: Grundlagen, Modem-Installation, Terminalprogramm, Mailboxen, Btx auf dem Amiga, DFÜ-Spiele. Ein Buch zur Grundinformation und Kaufberatung.
1992, 384 Seiten
ISBN 3-87791-148-X
DM 39,–, sFr 37,–, öS 304,–



Amiga total
M. Breuer/P. Wollschlaeger/ J.-P. Laub/J. Wenzl
Mit diesem Sonderband erhalten Sie drei Amiga-Bestseller zum Sonderpreis! Teil 1, das "Amiga-500-Buch" beschreibt die Bedienung und Funktionsweise des Amiga 500.
Teil 2, "Profi-Tips und Power-Tricks" enthält kleine Kniffe, Tips und Tricks für die Lösung alltäglicher Pro-bleme. Und in Teil 3, "Amiga und Video", finden Sie Informationen und Tips zum Zusammenspiel Ihrer Videoanlage und Desktop-Video.
1991, 1011 Seiten
ISBN 3-87791-264-8
DM 49,–, sFr 46,–, öS 382,–

Amiga-Assembler-Buch
2. Auflage
Peter Wollschlaeger
Ein 68000er-Kurs mit vielen praxisgerechten Beispielen und ausführlichem Verzeichnis aller Systemroutinen und genauer Anleitung für das Einbinden von Assembler-Routinen in Amiga-Basic. Auf beiliegender Diskette: alle Beispiele im Quelltext, nützliche Utilities, wichtige Datenstrukturen und Programmrahmen. Ein unverzichtbares Nachschlagewerk für jeden Amiga-Assambler-Anwender.
1992, 361 Seiten
ISBN 3-87791-383-0
DM 59,–, sFr, 55,–, öS 460,–

Amiga OS 2.0 - Anwenderhandbuch
Wilfried Häring
Beschreibt die Workbench-Oberfläche und die textorientierte Kommandozeilen-Shell mit DOS-Befehlen.
1991, 454 Seiten
ISBN 3-89090-924-8
DM 69,–, sFr 64,–, öS 538,–

Amiga-Hardware-Tuning
U. Gerlach/C. Hochberger
Mehr herausholen? Hier finden Sie Bauanleitungen für viele Selbstbauprojekte.
1989, 315 Seiten
ISBN 3-89090-586-2
1 Diskette 3,5"
DM 98,–, sFr 91,–, öS 764,–



Einschalten und loslegen!
F. Stieper/D. Schweda
1992, 343 Seiten
ISBN 3-87791-338-5
DM 49,–, sFr 46,–, öS 382,–

Amiga-Spiele II
Bernhard Schmidt
Beschreibt 70 Top-Spiele
1993, 330 Seiten
ISBN 3-87791-381-4
DM 39,80, sFr 37,80-, öS 310,–

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.



BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir: 1089/4

- ❏ 91004 Deluxe Paint IV Amiga-Workshop
- ❏ 91026 C-Amiga-Workshop
- ❏ 90924 Amiga OS2.0 Anwenderhandbuch
- ❏ 91381 Amiga-Spiele II
- ❏ 91264 Amiga total
- ❏ 90586 Amiga-Hardware-Tuning
- ❏ 91383 Amiga-Assembler-Buch
- ❏ 91148 Amiga & DFÜ
- ❏ 91296 AmigaVision - Workshop
- ❏ 91338 Einschalten und loslegen!

Den Rechnungsbetrag zuzügl. DM 6,– Versandkosten zahle ich: per ❏ Nachnahme per ❏ beiliegendem Verrechungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name

Straße

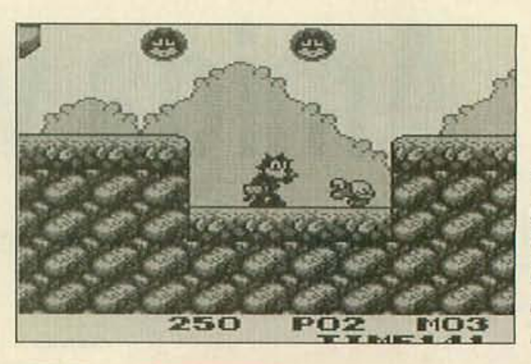
PLZ/Ort

Einsenden an:
Markt&Technik Buch- und Software - Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar oder per Fax an: 089/460 03-200.

Katzenschnurren

Felix, the Cat

Es gab Zeiten, in denen der tollpatschige Kater Felix treuere Fans besaß als die Mainstream-Stars *Mickey Mouse* und *Donald Duck* zusammen. Besonders in den 60er Jahren marschierte *Felix* im Schulterschluß mit der Studentenbewegung in bunten Cartoons gegen Establishment und Ignoranz. Im Windschatten der großen Comic-Revivals taucht nun auch Tausendsassa *Felix* aus der Versenkung und stellt sich neuen Herausforderungen – wie dem Game Boy. Hudson Soft erwarb die Lizenzen für eine Verwertung der Kultfigur auf dem Handheld und produzierte rund um den schwarzen Kater ein harmloses, unkritisches Jump'n'Run. Die Story birgt bekannte Züge: Das kaum weniger berühmte Katzenfäulein Kitty wird von *Felix's* ältestem Intimfeind, dem Professor, entführt und gefangengehalten. Abgesehen hat's der skrupellose Uniprofessor dabei auf *Felix's* Zauberbeutel, den er als Lösegeld fordert. Ihr begleitet die Comickatze auf eine Reise rund um die Welt. Flugzeuge tragen Euch über schneebedeckte Berggipfel und Unterseeboote tauchen in den Tiefen des Ozeans – immer auf der Suche nach dem Versteck des Unholds. Und da die korrupte Intelligentia in Felix-Comics traditionsgemäß auf dem gesamten Planeten Komplizen unterhält, ist die Suche nicht ganz ungefährlich: Rock Bottom, Master Cylinder und andere Mafia-Gesellen erwarten die mutige Katze bereits.



Felix, the Cat gehört zu den legendären Comic-Figuren der ersten Stunde



Die Jagd nach Punkten steht im Mittelpunkt der großen Befreiungsaktion. Neben seinen Fäusten, mit denen unser Felix wandelnde Kohlköpfe vom Bild fegt, verfügt der Kater über einen raffinierten Zauberbeutel, der allerlei seltsame Spezialwaffen erfindet. Entdeckt Ihr einen der zahlreichen Geheimgänge, hagelt's Punkte und Abkürzungen. *mn*

Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Hudson Soft
Testversion von: -
Anzahl der Spieler: 1
Features: -

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: 70 Mark

Wertung	%
Grafik	56%
Musik	34%
Soundeffekte	22 %
SPIELSPASS	46%

Redaktionswertung

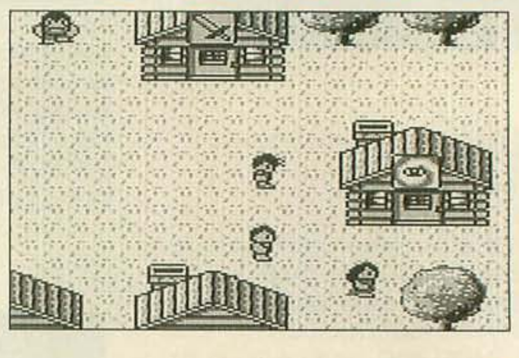
Waldeslust

Great Greed

Die Handlung dieses Action-Adventures spielt im Gegensatz zu *Zelda* und Co. mal nicht in ferner Vergangenheit, sondern beginnt in einem Wald unserer heutigen Welt. Dort wollt Ihr gerade den Niederschlag des sauren Regens messen, als wie aus dem Nichts Microwave auftaucht, die vom Mutanten-Hunter verfolgt wird. Als sie nach kurzem Kampf wieder verschwinden, geratet Ihr in den Zeitsog und findet Euch auf einer fremden Welt wieder. Diese wird gerade von Bio-Hazard-Harry bedroht, der den Planeten hoffnungslos verschmutzen will. Ihr seid Sierra-Sam, der in der eigenartigen Welt, in der alles urkomische Namen hat, die verrücktesten Abenteuer zu bestehen hat: Ihr müßt mit Hunderten von Charaktern reden, Monsterhorden bekämpfen und in Verwaltungs-Bildschirmen Euren Helden mit immer besseren Waffen, Zaubersprüchen und effizienterer Rüstung ausstatten. Besiegte Feinde vererben Erfahrungspunkte, die Euch bei ausreichender Anzahl um einen Erfahrungslevel aufsteigen lassen.



Mal was anderes! Solange die Story stimmt, lassen wir uns auch gerne mal mit verrückten Neuerungen überraschen. Das "technische Gewand" kommt uns allerdings reichlich bekannt vor, das Kampfsystem und die Zaubersprüche sind allesamt schon mal dagewesen. Jedoch nicht zuletzt das umfangreiche Spielareal (sieben Länder), die schön gesponnene Handlung und die recht spannenden Kämpfe lassen Euch den Erwerb dieses leicht überdurchschnittlich guten Moduls nicht bereuen. Die Batterie führt von Zeit zu Zeit selbständig ein "Auto-Save" durch, falls Ihr das Speichern mal verschwitzt haben solltet. *fh*



Bekannte Adventure-Features gemixt mit freakigen Ideen und unterschwelligen Öko-Botschaften

Spieletyp: Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen
Hersteller: Namco
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 70 Mark

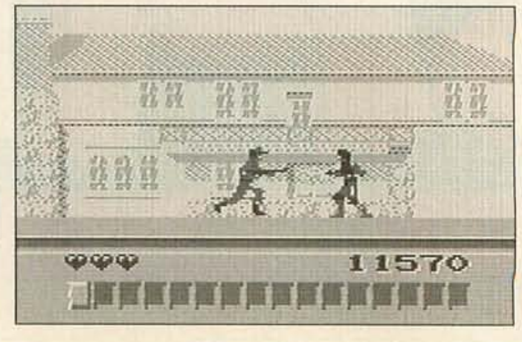
Wertung	%
Grafik	65%
Musik	49%
Soundeffekte	44%
SPIELSPASS	71 %



Redaktionswertung

Rasenmäher-Boy

Lawnmower Man



Cyberjobe versteht es sogar, die Regierungstruppen gegen Euch mobilzu machen.

Auch in der Gameboy-Variante lehnt sich die Handlung eng am Film an: Der einfältige Rasenmäher-Mann Jobe entwickelt sich durch Virtual-Reality-Experimente zur absoluten Intelligenzbestie und droht, alle Computersysteme der Welt unter seine Kontrolle zu bekommen. In der Rolle des Dr. Angelo versucht Ihr, Jobes Pläne zu unterbinden.

In den Levels der realen Welt schlagt Ihr Euch auf der Straße und auf Plattformen mit von Jobe beeinflußten Regierungstruppen herum. Zwischen diesen Leveln müßt Ihr jeweils ein "Virtual Reality"-Subgame bestehen, in dem Ihr im Cyberspace durch geschicktes Lenken in alle Richtungen durch Tore und um Hindernisse "fliegt". Sogar einfache, aber authentische Intelligenztests wurden im Spiel verbraten.



Klar, daß man im Gegensatz zur Super-Nintendo-Version nicht nur grafisch, sondern auch inhaltlich einige Abstriche machen muß. Viele der Spielelemente des großen Bruders lassen sich auf Nintendos Kleinstem grafisch auch in vereinfachter Version nicht verwirklichen.

Trotz dieser Einschränkungen gefällt mir dieses Spiel auf dem Game-Boy sogar besser, da einige der Kriterien, die sich auf dem Super Nintendo noch unangenehm bemerkbar machten (kleine Sprites, spartanische Grafik in den VR-Welten) auf dem Game Boy nicht ins Gewicht fallen. *fh*

Spieletyp: Geschicklichkeit, Action
Hersteller: The Sales Curve
Testversion von: The Sales Curve
Anzahl der Spieler: 1
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 70 Mark

60%
Grafik
57%
Musik
46%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: **66%**

Redaktionswertung

SPIELE

Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos



Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power
für PC
Eva Hoogh
Der schrillste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels", hier aufs unterhaltsamste grandios gelöst. Aber nicht nur die neueste Version des Kultspiels von LucasArts wird geknackt, auch der Klassiker „Maniac Mansion 1" wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.
1993, 128 Seiten
ISBN 3-877**91-508**-6
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–





Die X-Wing-Piloten-Power
für PC
Richard Eisenmenger
Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans. Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Ein Muß für jeden X-Wing-Anwender.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-877**91-443**-8
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



Die ... Quest-Spiele-Power
für PC und Amiga
Christian Rogge
Spieleführer zu der berühmten Spielereihe von Sierra, alle Versionen von Space Quest, King's Quest, Police Quest, Eco-Quest und Quest for Glory werden gelöst, wobei die jeweils neueste Version am ausführlichsten besprochen wird. Das Buch enthält einen Farbteil mit den besten Bildern aus jedem Spiel!
1993, 229 Seiten
ISBN 3-877**91-500**-0
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–



WEITERHIN LIEFERBAR

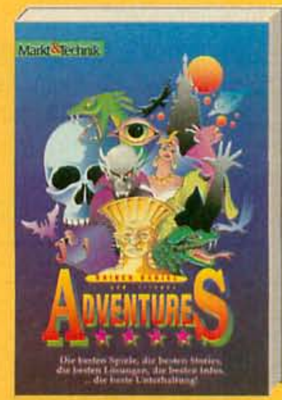
PC Spiele '93
H. Lenhardt/B. Schneider
100 aktuelle Spiele im Test.
1992, 275 Seiten, 1 Diskette
ISBN 3-877**91-371**-7
DM 39,–, sFr 37,–, öS 304,–

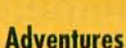
Die Geheimnisse des Wing Commander II
Mike Harrison
1992, 240 Seiten
ISBN 3-877**91-359**-8
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–



Die Lemmings-2-Spiele-Power
für PC und Amiga
Rainer Babiel
Nur ein ausgefuchster Retter kann diesmal die Grünschöpfe vor dem Untergang bewahren. Lemmings 2, The Tribes ist nicht gerade leicht. Vor allem in höheren Levels ist manche harte Nuß zu knacken. Mit diesem tollen Buch jedoch kann man endgültig zum Super-Lem werden: In raffiniert montierten, farbigen Bildern werden auch die schwierigsten Levels genial gelöst und alle Goldmedaillen gewonnen!
1993, 128 Seiten,
ISBN 3-877**91-494**-2
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–







Adventures
Rainer Babiel and friends
Ein Genre-Führer der Spitzenklasse, farbig und höchst unterhaltsam. Mit Komplettlösungen zu den berühmtesten Adventures und einer PowerPlay-Liste mit den besten Adventures überhaupt. Ein „Muß" für jeden Computer-Abenteurer. Und das sind die Hits: Eric, the Unready; Alone in the Dark; Indianer Jones and the Fate of Atlantis; Laura Bow; Legend of Kyrandia; Maniac Mension 2; The Day of the Tentacle; Monkey Island 2; Lee Chuck's Revenge; The Lost Files of Sherlock Holmes; Space Quest 5; Freddy Pharkas; Frontier Pharmacist.
1993, 216 Seiten,
ISBN 3-877**91-472**-1
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–

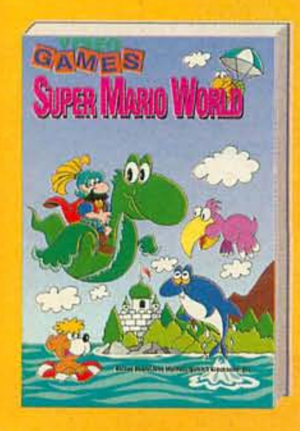


WEITERHIN LIEFERBAR

Amiga Spiele II
Die bekanntesten und interessantesten Amiga-Spiele im Überblick.
1992, 272 Seiten, ISBN 3-877**91-381**-4
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–

POWER

lösungsorientiert für jeden Spielefreak





Die Super-Nintendo-Spiele-Power

Super Nintendo

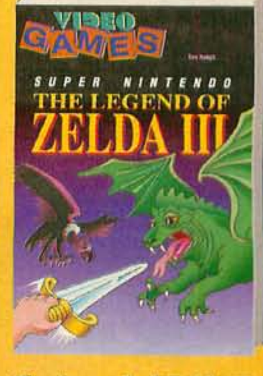
Eva Hoogh

Erster Band einer neuen, farbigen Buchreihe mit jeweils drei aktuellen Topspielen. Band 1: Cybernator, Push Over, Magical Quest. Ein farbiges Buch zum irrsinnigen Preis. Mit vielen Tips und Tricks.

1993, ca. 128 Seiten

ISBN 3-87791-503-5

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



The Legend of Zelda III

Super Nintendo

Eva Hoogh

Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Es begleitet Sie auf der gefahrvollen Reise durch die phantastische Welt des Spiels. Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.

1993, 250 Seiten

ISBN 3-87791-413-6

DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,–

Super-Mario-World

Super Nintendo

R. Babiel/J. Matheuzig/
U. Krockenberger

Mario auf Super NES! Der Super-Hit! Hier das Buch zum Spiel, das nichts (aber auch gar nichts) ausläßt! Man liest, wie man spielt, und bekommt so eine Komplettlösung, und ein vollständiges Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Zusätzlich gibt es zu jedem Kapitelanfang raffiniert montierte Bilder für den totalen Überblick, die alle Geheimnisse lüften. Optimaler Spielspaß für jeden Mario-Fan! Das durchgehend vierfarbige Buch zum sensationellen Preis.

1993, 128 Seiten

ISBN 3-87791-453-5

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–

WEITERHIN LIEFERBAR

Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele

R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker

Beschreibt 47 Mega-Drive-Spiele. Mit vielen Tips.

1992, 269 Seiten, ISBN 3-87791-306-7, DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.







Die neue Mega-Drive-Spiele-Power

Sega Mega Drive

Eva Hoogh

Ein toller, ausführlicher Spieleführer zu den phantastischsten, genialsten und neuesten Spielen auf der Sega-Mega-Drive-Konsole. Viele, durchgehend farbige Bilder und zahllose Tips und Kniffe sorgen für streßarme Spiel-Sessions. Mega-Spaß und eine ruhige Joypadhand sind garantiert! Flashback, Another World, Alien III, Global Gladiator, Tiny Toon Adventures, Ecco, der Delphin, World of Illusion u.v.m.

1993, ca. 220 Seiten

ISBN 3-87791-499-3

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–

WEITERHIN LIEFERBAR

Game Boy Band 1

R. DeMaria/Z. Meston

Dieses Buch führt Sie noch tiefer in die Geheimnisse der Game-Boy-Spiele.

1992, 278 Seiten

ISBN 3-87791-357-1

DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Game Boy Band 2

R. DeMaria/Z. Meston

Geheimnisse von Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II.

1992, 238 Seiten

ISBN 3-87791-358-X

DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir: 1085/4

- ❑ 91508 Die Maniac-Mansion 1&2-Spiele-Power
- ❑ 91500 Die... Quest-Spiele-Power
- ❑ 91472 Adventures
- ❑ 91443 Die X-Wing-Piloten-Power
- ❑ 91494 Die Lemmings-2-Spiele-Power
- ❑ 91371 PC Spiele ´93
- ❑ 91359 Die Geheimnisse des Wing Commander II
- ❑ 91381 Amiga Spiele II
- ❑ 91453 Super Mario World
- ❑ 91503 Die Super-Nintendo-Spiele-Power (lieferbar Ende Januar 1994)
- ❑ 91413 The Legend of Zelda II
- ❑ 91306 Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
- ❑ 91499 Die neue Mega-Drive-Spiele-Power (lieferbar Ende Dezember 1993)
- ❑ 91357 Game Boy Band 1
- ❑ 91358 Game Boy Band 2

Den Rechnungsbetrag zuzügl. DM 6,– Versandkosten zahle ich:
per ❑ Nachnahme per ❑ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: . . . .
Straße: . . . .
PLZ/Ort: . . . .

Einsenden an:

Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar oder per Fax an 089/46003-200

Dragon's Lair

In Spielhallen produziert der interaktive Laserdisc-Automat *Dragon's Lair* bei passionierten Drachentötern literweise Achselschweiß und verursacht reihenweise "verkrüppelte Joystickfinger" (die moderne Abart eines Tennisarms) Ob auch die neue Umsetzung für Segas Mega CD unter den edlen Großstadtrittern und wackeren Turnierkämpfern für nächtelange Fights sorgt, verrät unser *Dragon's Lair*-Preview.

Das Drachenmonster liegt in den letzten Zügen...

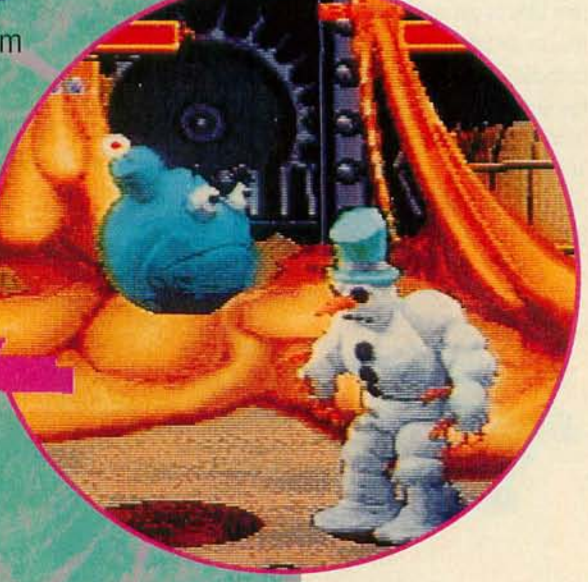
Tolle Raumer mit unglaublichem Speed und ultimativer Feuerkraft

Draxon's Revenge

In einer ferner Zukunft, so um das Jahr 4994, liegt die Menschheit mit einer aggressiven Rasse am anderen Ende der Milchstaße im Clinch. Mit hervorragenden Vektorbildern in Spielfilmqualität präsentiert das 3DO diese Sci-Fi-Schlacht in atemberaubender Geschwindigkeit.

Clayfighter

Da fliegen auf dem Super Nintendo im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen. Wenn die bösen Jungs mit ihren bulligen Körpern aus Knetmasse aufeinander einprügeln, sind die übelsten Deformationen an der Tagesordnung.

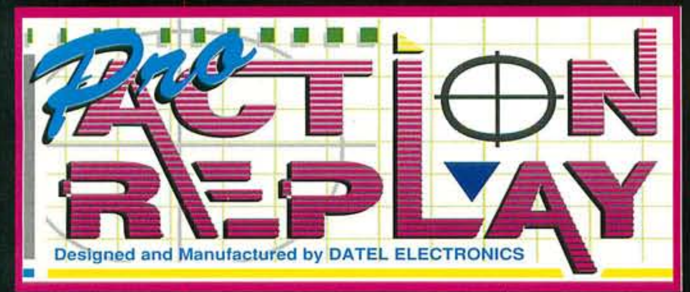


Die etwas klebrige Prügelorgie von Interplay

und außerdem...

- *das große Super-Scope-Feature – mit Bazooka, Joshi's Safari, Battle Clash...*
- *Duffy Duck – eine Ente sieht rot*

Heft 2 erscheint am 26.1.1994



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR

FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS

SPECIAL FX™ SYSTEM

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS
MITGLIEDSKARTE DES



CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.



FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE MOGEL CHEATS mit EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER

FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

"SEGA","MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY","NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUCH ERHÄLTLICH BEI
TOYS 'R' US
UND BEI ALLEN allkauf
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS